Game Republic Anniversary

La game industry sta cambiando, l'editoria specializzata sta cambiando... il mondo sta cambiando. Già, proprio così. Qualcosa, però, rimane. Game Republic, per esempio. L'unica e ultima rivista multipiattaforma ogni mese in edicola, un faro a finisterrae dal quale osservare il moto browniano di un universo sempre più delirante ma, allo stesso tempo, affascinante.
Game Republic, il luogo dove tutto ebbe inizio, anche per me. Ero un praticante avvocato penalista quando, ormai mille anni fa, un editore un po' folle mi chiese di saltare nel buio. "Vieni a fare il redattore da noi", mi disse. "Pensaci e fammi sapere", ricordo che aggiunse. Ma in verità non c'era nulla da pensare. In quel singolo istante, cristallino oggi come ieri, tutto fu deciso. Ero lì a coronare il mio sogno, a imbracciare il futuro che volevo, che avevo sempre voluto. Da allora a oggi, non mi sono mai pentito di quella scelta. Ed essere qui, a scrivere questo editoriale su queste pagine di questo numero di questa dannatamente fantastica rivista... beh, ragazzi... mi fa quasi commuovere. Sono un giornalista della specializzata e sono fiero di esserlo, sono fiero di portare la bandiera di Game Republic e di essere al servizio di lettori come voi.
150 numeri di pura passione. Con alti e bassi, certo, ma anche e soprattutto con esclusive mondiali, reportage dagli angoli più remoti della Terra, contributi e commenti di alcune delle migliori firme italiane. 150 numeri che, messi insieme uno affianco all'altro, rappresentano uno spirito indomito che mai nessuno potrà spezzare. Meritate solo il meglio, come GR, ed è per questo che questo numero di Game Republic è aperto da una copertina realizzata dal team di Osaka di Capcom, quello di Resident Evil. Il design della cover, gli effetti sul logo: è stato un omaggio di un grande publisher a una grande testata storica globale come la nostra, che oggi celebra il suo anniversario ricordando una delle serie più belle, importanti e amate: Resident Evil. Leggetevi lo speciale e godetevi anche l'altro grande articolo dedicato alla storia di questo magazine, senza trascurare la sezione Time Warp, che questo mese vi regala il numero zero di GR, in versione integrale. Per ricordare, per sorridere, per continuare a sognare: perché nelle nostre radici vediamo il nostro futuro, un futuro del quale siamo maledettamente orgogliosi. Stateci vicino, amici. Restate con noi. Il viaggio è ancora lungo e, credetemi, ci sarà da divertirsi.

Marco Accordi Rickards

Sommario

Game Republic
150 | Giugno 2013

ANTEPRIME

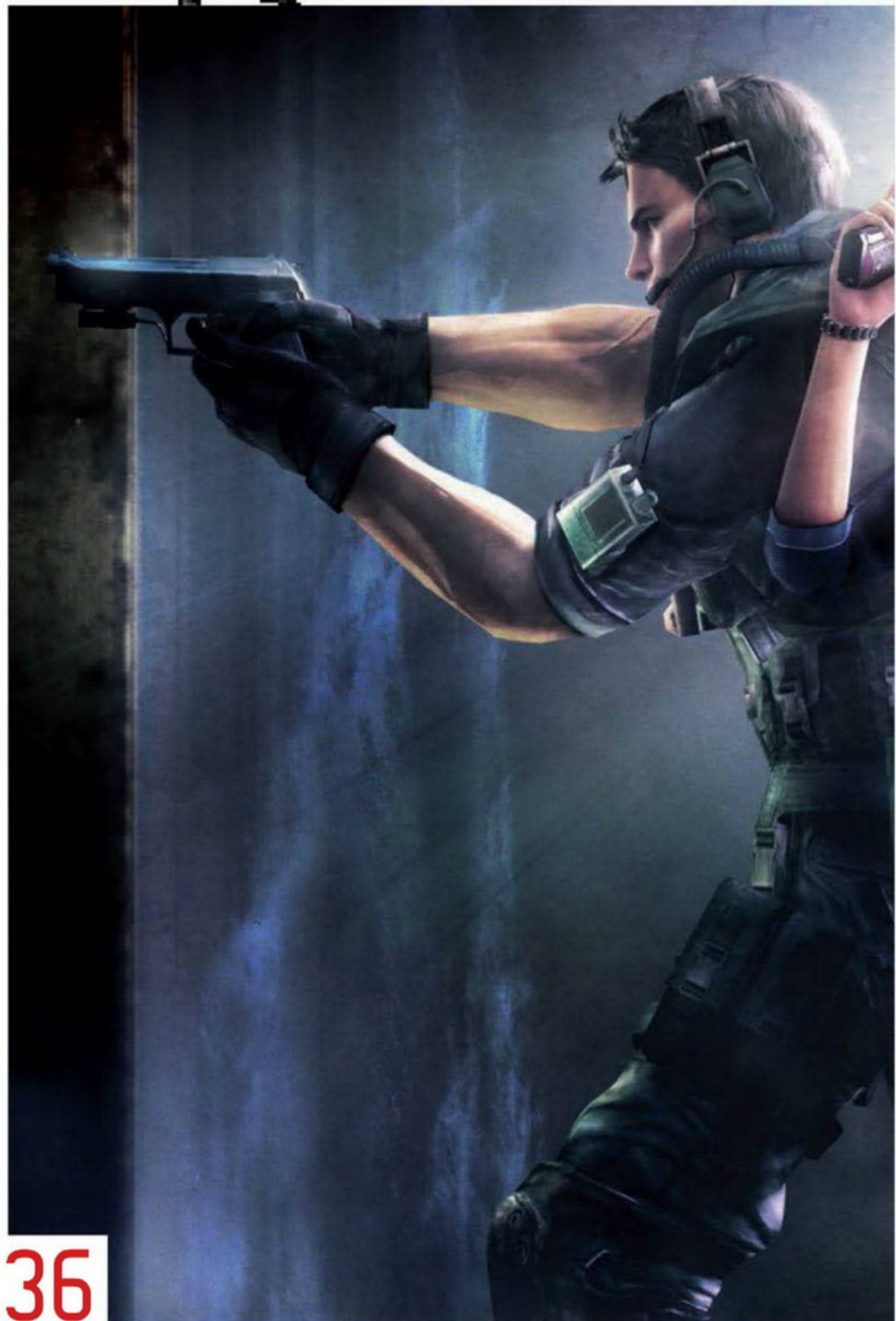
54 \\ Beyond: Two Souls
58 \\ Batman: Arkham Origins
60 \\ Saints Row IV
62 \\ Battlefield 4
64 \\ Dark Souls 2
66 \\ FIFA 14
68 \\ Remember Me
70 \\ Dragon's Crown
71 \\ One Piece: Pirate Warriors 2

54
Beyond: Two Souls

RECENSIONI

76 \\ Resident Evil: Revelations HD
80 \\ Metro: Last Light
82 \\ Persona 4: Arena
83 \\ Army of Two: The Devil's Cartel
84 \\ Injustice: Gods Among Us
86 \\ Soul Sacrifice
87 \\ Far Cry 3: Blood Dragon
88 \\ Dead Island: Riptide
89 \\ Call of Juarez: Gunslinger

58
Batman: Arkham Origins

68
Remember Me

36
Speciale Resident Evil

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTO NUMERO VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT**

PRIMALINEA

8 GTA V e l'arte dell'hype
Una valanga di novità per il titolo Rockstar! Se già eravamo impazienti prima, adesso non stiamo letteralmente più nella pelle. E GR vi spiega perché dovreste correre anche voi a prenotare una copia del gioco... se non l'avete già fatto!

12 3DS all'orizzonte
Dopo un avvio stentato la console portatile Nintendo è riuscita a imporsi come uno dei sistemi da gioco più validi (e venduti) sul mercato. Il trend sembra destinato a proseguire, grazie all'annuncio di una serie di esclusive a prova di bomba: su tutte, il seguito diretto di A Link to the Past!

14 La fabbrica delle urla
The Evil Within è stato finalmente svelato. Il maxi-progetto di Shinji "Resident Evil" Mikami comincia a prendere forma, promettendo di riportare il survival horror alle sue gloriose origini.

16 Primalinea Italy
L'evento dedicato al ritorno al cardiopalma di Dead Island e l'assegnazione del premio "Drago D'Oro" sono gli argomenti trattati in questo nuovo appuntamento con Primalinea Italy!

18 CVG Cinema e Videogiochi
Elysium è il protagonista indiscusso della nostra rubrica che fonde cinema e videogiochi, insieme al ritorno di Ducktales e la nuova apparizione videoludica di The Rock.

SPECIALI

20 Game Republic 150 Anniversary
150 e non sentirli. La rivista che tenete fra le mani arriva al prestigioso traguardo di 150 numeri e la redazione ne approfitta per ripercorrerne la gloriosa storia attraverso le splendide copertine che da sempre caratterizzano Game Republic.

30 La rivoluzione francese dell'online gaming
GR ha attraversato le Alpi per andare a trovare gli amici di Ankama, la casa francese maestra nella realizzazione di MMORPG. Ecco tutti i segreti!

36 Resident Evil: Le radici del male
Super speciale dedicato alla serie horror per antonomasia. Le origini, l'ascesa, la rivoluzione e il declino di una saga che ha fatto la storia di un genere e del Videogioco in generale. In un mega articolo curato da Michele "Mr. Resident Evil" Giannone!

RUBRICHE

92 Time Warp
In occasione della celebrazione del 150° numero, Game Republic vi fa un regalo del tutto eccezionale: la ristampa del leggendario numero zero di GR in versione integrale!

108 GR Hotel
La stagione estiva si avvicina e il nostro hotel è sempre più affollato. Le discussioni impazzano e l'atmosfera è rovente come non mai qui al GR Hotel!

80 Metro: Last Light

87 Far Cry 3: Blood Dragon

Primalinea

NOTIZIE
APPROFONDIMENTI
OPINIONI

(LOS SANTOS AGAIN!)

GTA V e l'arte dell'hype

→ Attesissimo da milioni di giocatori, il nuovo episodio di GTA promette di essere davvero innovativo. Il gioco implementa caratteristiche mai viste nella serie, due location principali e moltissime attività da svolgere

Per il quinto capitolo della sua serie più popolare, Rockstar ha deciso di tornare in una location classica, la tanto amata Los Santos vista già nel 2004 in GTA: San Andreas. Nelle intenzioni dello sviluppatore il gioco mescola elementi tradizionali e interessanti novità ben implementate che potrebbero rendere GTA V il miglior capitolo della serie. Avete presente quanto fosse estesa la mappa di Red Dead Redemption? Bene, moltiplicate il tutto per cinque ed avrete un'idea dell'ampiezza complessiva.
La Los Santos che andremo ad esplorare sarà però molto diversa da quella che abbiamo conosciuto precedentemente ed è stata ridisegnata da zero. Rockstar propone una interessante dualità ambientale nel nuovo titolo, poiché oltre alla città è possibile addentrarsi nelle campagne circostanti situate alla periferia della metropoli. La seconda location si chiama Blaine County ed è probabilmente qui che troveremo una delle maggiori novità del titolo. Quanti di voi si sono infatti stupiti che nella serie non comparissero mai gli animali? In una città è normalmente facile trovare animali domestici oppure piccioni o gatti randagi, mentre nelle campagne ci dovrebbero essere quelli selvatici. Pubblico e critica hanno fatto spesso notare questa mancanza e Rockstar, in occasione del quinto capitolo, ha deciso di ascoltare le critiche. In GTA V è possibile incontrare un po' ovunque animali domestici, come comuni cani o gatti, animali da fattoria in appositi recinti, ma anche selvatici. Tra questi sono già stati svelati cervi, coyote, capre, puma, conigli e molti tipi di pesci, tra cui squali. Proprio i pesci ci svelano una sorta di terza location, ovvero il mare. Spariscono infatti i muri invisibili che circondavano le città. Le acque marine occupano circa un quinto della mappa e sono totalmente esplorabili. Per farci un bel bagnetto possiamo contare sulle nostre abilità di nuotatore oppure ricorrere all'apnea per inabissarci e cercare oggetti perduti nelle acque. Ma se davvero vogliamo fare le cose in grande è bene procurarci l'attrezzatura completa per il perfetto sub ed immergerci nelle profondità

Contenuti

Le storie top di questo mese...

8 GTA V
IN ATTESA DELL'USCITA DEL QUINTO CAPITOLO DI GTA ROCKSTAR NE APPROFITTA PER SVELARCI QUALCOSA IN PIÙ

12 NINTENDO 3DS DIRECT
UN NINTENDO DIRECT ALL'INSEGNA DEL 3DS. GIOCHI ESCUSIVE E UN RITORNO ATTESISSIMO!

14 THE EVIL WITHIN
SHINJI MIKAMI SEGNA IL SUO RITORNO CON QUELLO CHE ERA NOTO COME PROJECT ZWEI: SARÀ IL RITORNO DEL SURVIVAL HORROR?

16 PRIMALINEA ITALY
TRA STATUETTE, STAR E PREMIAZIONI. AL VIA IL "DRAGO D'ORO": PRIMO PREMIO ITALIANO DEDICATO AL VIDEOGIOCO E PROMOSSO DA AESVI

18 PRIMALINEA CVG
NELL'ATTESA DI UN FILM DEDICATO AD HALO, PRIMALINEA CVG ESPLORA L'UNIVERSO FANTASCIENTIFICO DI ELYSIUM, PROSSIMO FILM DI NEILL BLOMKAMP.

L'esplorazione sottomarina è una delle grandi novità della serie e promette di ampliare a dismisura le possibilità offerte dal gameplay.

marine. Questa attività, che a prima vista potrebbe sembrare un semplice passatempo, è in realtà una delle quest secondarie più importanti poiché il fondale marino è ricco di relitti, oggetti utili e piccoli tesori sommersi da raccogliere e collezionare. Per chi preferisce rilassarsi in attività di terra è però possibile anche giocare a tennis o a golf, oltre alle immancabili gare in moto o auto, vero fiore all'occhiello delle quest secondarie.

ROLE THIEF AUTO!

La novità più eclatante è senza dubbio la presenza di tre protagoniste interscambiabili in qualunque momento. I tre eroi sono Michael, Franklin e Trevor, ognuno con una vera e propria specializzazione, simile ai "mestieri" visti nei giochi di ruolo. Oltre ai punti di forza di ogni personaggio troviamo delle abilità comuni condivise, che possono essere migliorate svolgendo le missioni principali e le subquest. Ogni parametro è variabile e cresce col tempo, in una sorta di esperienza accumulata. Tra questi troviamo la destrezza con le armi, la forza, la capacità di guida e di volo, la resistenza, la bravura nel nascondersi, la resistenza in apnea, fondamentale per recuperare i relitti sottomarini e la capacità di riparazione delle autovetture. Colpisce la somiglianza di alcuni termini originali inglesi con quelli canonici degli RPG, ovvero "Stamina, Shooting, Strength, Stealth, Flying, Driving, Mechanic, Lung

I personaggi possono essere personalizzati secondo le proprie preferenze con tantissime variabili.

Capacity". In particolare l'abilità stealth promette di poter avere un approccio totalmente diverso alle missioni, con tecniche mutuate quasi dalla saga di Metal Gear. Queste abilità comuni sono una sorta di skills upgradabili e sono ben integrate dalle cosiddette abilità uniche, peculiari di ogni singolo personaggio. Michael può allentare il tempo durante una sparatoria, una capacità "bullet time" che pare derivata direttamente da Max Payne. Anche Franklin è capace di rallentare il tempo, ma solamente mentre è alla guida di un veicolo; sarà quindi necessario ponderare bene le missioni nelle quali utilizzare il personaggio. Trevor è una sorta di guerriero e, come ci si può aspettare dalla sua "classe", è capace di assorbire un'enorme quantità di danni, ed allo stesso modo può causarne ai nemici molti più degli altri protagonisti. Fra l'altro è persino possibile vendere la metanfetamina in eccesso che Trevor produce durante il gioco agli spacciatori! Ognuno avrà però un diverso portafogli. Non proprio le magie degli RPG, certo, ma il concetto di base è quello. Queste abilità uniche sono però disponibili per un tempo limitato, indicato nell'hud. Saper dosare bene il loro uso sarà fondamentale per risolvere le missioni. Non manca la possibilità di personalizzare i tre eroi, con vestiti, tagli di capelli e tatuaggi alla moda. In caso di morte però non subentrano gli altri due personaggi, ma è come se l'intero "party" fosse sconfitto! Un criminale ormai in pensione, uno in carriera e uno psicopatico, davvero un bel terzetto, da cui aspettarsi grandi cose!

CRIMINE ORGANIZZATO

Come nella realtà, anche in GTA tutto è possibile con i soldi. Acquistare armi, personalizzare il personaggio, farsi un tatuaggio, comprare una macchina, o semplicemente un paio di mutande o un vestito alla moda. Dato che le proprietà rendono periodicamente, è persino possibile acquistare ad esempio una casa e riscuotere l'affitto. Possiamo diventare proprietari di una piattaforma per elicotteri o comprare un porto, con insospettabili elementi gestionali che emergono nel gioco. Ma come recuperare i soldi necessari per tutte queste attività? Come in ogni simulatore di criminale che si rispetti il metodo principale non può essere che uno, fare una rapina! Il gioco propone missioni principali e secondarie che di per se fruttano soldi, ma spesso è contemplata anche la possibilità di effettuare un colpo gobbo. Le rapine si dividono in grandi e piccole, quelle più importanti si attivano in determinati frangenti del gioco, mentre quelle secondarie sono disponibili in qualunque momento. Effettuare le rapine non sarà un compito semplice, poiché ogni particolare va studiato con molta cura a tavolino. Importante, prima di armarsi di mitra e irrompere nella nostra banca preferita, travestirsi per bene, revisionare la macchina scelta per la fuga col bottino e pianificare il percorso per far perdere le proprie tracce alle forze dell'ordine. È possibile comunque fare delle rapine lampo ai bancomat, missione più semplice rispetto all'assaltare un negozio di liquori. La rigiocabilità delle missioni porta anche alla sperimentazione. Se nello svolgimento di un compito la prima volta abbiamo deciso di irrompere in una banca sfondando la porta con le pistole spianate, la seconda volta possiamo fare il tutto in modo più discreto, "stealth", calandoci ad esempio dal soffitto, in

Non c'è nessun problema che una bella tanica di benzina non possa risolvere, il fuoco è il miglior amico del gangster!

modo che nessuno all'esterno si accorga delle nostre azioni. Fondamentale la possibilità di nascondersi, poiché i poliziotti, anche nella zona rossa dove è stato effettuato il colpo, utilizzeranno il solo campo visivo e quindi non capiterà mai che sappiano per predefinito dove è posizionato il giocatore! Chiaramente quando però useranno un elicottero il loro campo visivo aumenterà enormemente. Sparare sarà comunque l'attività principale preferita da molti e Rockstar ha deciso di confermare l'impostazione adottata nel quarto capitolo. Un buon sistema di copertura e tre modalità di mira, automatica, semiautomatica e manuale, con la possibilità di sparare mentre si corre. La salute si rigenera, ma solo fino a metà del livello completo, quindi fare scorte di medicinali è consigliato. Moltissime le armi disponibili, divise per categoria nel menu.

500 TURBO SPECIAL

Una delle critiche più grosse mosse a Rockstar con l'uscita di GTA IV è stata l'eliminazione di una delle caratteristiche più divertenti del precedente Grand Theft Auto: San Andreas, vale a dire la possibilità di personalizzare il proprio parco macchine a piacimento. Ogni singola caratteristica del proprio veicolo può essere decisa dal giocatore, tra cui l'applicazione di livree, la sostituzione dei cerchioni o la nuova tinteggiatura dei finestrini, oltre alla possibilità di montare alettoni, spoiler e griglie aggiuntive. Questo solo dal punto estetico, ovviamente, ma Rockstar ha pensato anche ai novelli meccanici, con l'introduzione di un custom set. Con questo si possono aumentare le capacità delle sospensioni per viaggiare su un terreno più sconnesso, oppure migliorare i freni, utili in caso di improvvisi arresti e cambi di marcia durante una fuga, o far aumentare la velocità truccando il motore. Da non sottovalutare la possibilità di personalizzare la targa del proprio veicolo, particolare che può sembrare da poco, ma psicologicamente molto importante. Da piccoli eravate tra i fan dei motorini truccati? Bene, con GTA V potrete sbizzarrirvi! Dove effettuare queste modifiche? Non alla luce del sole, ovviamente, ma ben nascosti all'interno dei Los Santos Customs, dei garage specializzati che sostituiscono i classici ed utilissimi Pay'n'Spray. Il nome di questi ultimi non è ancora definitivo e Rockstar, in fase di chiusura del gioco, potrebbe tornare al vecchio e ormai tradizionale nome della catena. Il nome Los Santos Customs sarebbe inoltre un riferimento alla realtà, che cita i West Coast Customs statunitensi. Solo il nome del gommone è oggi ufficialmente confermato, e sarà il classico Dinghy. La rosa di selezione dei veicoli è la più grande mai vista in qualunque episodio di GTA e solo per provare tutte le macchine se ne andranno via interi pomeriggi! Oltre ai veicoli si potranno modificare le armi, con l'aggiunta di puntatori laser, silenziatori, caricatori extra, lucine tattiche e ottiche. La ruota di selezione delle armi può contenerne ben 12 tipi di armi diverse, divise in slot. Anche per le armi sarà presente il catalogo più ampio mai visto in un qualunque episodio di GTA. Non mancano infine le armature, divise in vari tipi di protezione, anch'esse molto personalizzabili. Molto vario anche il parco dei PNG, con pescatori, spacciatori di metanfetamina, pupe sexy in bikini, autostoppisti, gente che denuncerà alla polizia i misfatti e semplici guardoni che vi riprenderanno col cellulare! Il gioco è previsto per il 17 settembre.

Dopo una bella rapina cosa c'è di meglio di una fuga in motoscafo? Non mi avrete mai maledetti sbirri!!

a cura di Fabio D'Anna

(ANTEPRIME AL NINTENDO DIRECT)

3DS all'orizzonte

Abbiamo provato per voi in anteprima a Milano, i cinque nuovissimi titoli che la console portatile giapponese accoglierà entro la fine dell'anno

Non c'è niente da fare. Riuscire a creare una console portatile con sistema 3D integrato che funzioni a modo, non è per niente semplice. Nintendo però è riuscita nell'intento e lo sa bene. Per questo ha deciso di puntare al massimo sul 3DS, offrendo titoli per tutti i gusti e sfruttando le vecchie glorie che l'hanno resa grande.
Noi di Game Republic abbiamo avuto l'opportunità di provare in anteprima Mario & Luigi: Dream Team Bros., Donkey Kong Country Returns 3D, Animal Crossing: New Leaf, The Legend of Zelda 3DS e Mario and Donkey Kong: Minis on the Move.
Ecco a voi le nostre impressioni!

MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.

Uscita: **12 luglio**

Chiamate a raccolta più Luigi che potete per sconfiggere velocementei nemici.

Toccando i baffi di Luigi dormiente nel secondo touch screen, darete un'ulteriore spinta al fratello nel mondo dei sogni.

Per l'ennesima volta la principessa Peach è stata rapita. E per l'ennesima volta, tocca a Mario e a Luigi salvarla. Nei precedenti episodi abbiamo visto i due idraulici alle prese con funghi alieni e con i succhi gastrici di Bowser, ma questa volta la graziosa principessa verrà rapita da una misteriosa entità chiamata Antasma, mentre è in visita all'isola di Pi'illo. Il problema è che è stata imprigionata in un mondo dei sogni che appare solo quando Luigi si addormenta su un determinato cuscino. Sarà compito vostro liberare la principessa e gli abitanti dell'isola, anch'essi imprigionati nel mondo onirico. Mentre il mondo reale è inquadrato in una visuale che possiamo definire isometrica, nel mondo dei sogni regna una prospettiva laterale che ci fa ricordare i bei tempi di Super Mario Bros. Nel Dreamworld troviamo le novità più interessanti che riguardano principalmente Luigi, il quale sarà inquadrato nel secondo touch screen: ad esempio è possibile dare una spinta extra a Mario semplicemente stropicciando i suoi baffi con il pennino. Il sistema di combattimento rimane praticamente lo stesso, se non fosse che durante i sogni controllerete unicamente Mario, rinunciando così ad alcuni attacchi combinati disponibili nel mondo reale. Una chicca che non si può tralasciare è il Luiginary Attack, che vi permetterà di scagliare una pletora di Luigi contro i vostri nemici.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

Uscita: **24 maggio**

Donkey Kong sta per arrivare sul Nintendo 3DS con un porting puro e semplice. Il titolo originale, uscito per Wii nel 2010, è un platform classico in 2D che comprende anche elementi 3D, sulla console casalinga ovviamente non sfruttati appieno per via della bidimensionalità. La versione che uscirà a maggio su 3DS però riesce ad andare oltre, sfruttando al meglio i piani di gioco posti più in profondità rispetto a quelli in primo piano. Proprio questo aspetto riesce a sfruttare al massimo l'effetto stereoscopico del 3D e conferisce un quid alla conversione per la console portatile. In Donkey Kong Country Returns 3D saranno disponibili tutte le mappe, i livelli e le modalità di gioco già presenti nella versione Wii, l'unica novità è la modalità "New" che consiste in livelli di difficoltà più semplice, grazie a un numero più elevato di cuoricini a disposizione e a un maggior numero di colpi che Donkey e Diddy possono subire prima di perdere una preziosa vita. Per non parlare della lauta ricompensa offerta a chi riuscirà a portare a termine il gioco: un nuovo mondo formato da ben otto livelli inediti! La conversione non cambia di molto il lavoro già svolto dai ragazzi di Retro Studios, anche se lo schermo più piccolo garantisce una risoluzione migliore dei dettagli e degli sfondi.
Nei negozi dal 24 maggio.

Pronti a rivivere le avventure di Donkey Kong su 3DS?

ANIMAL CROSSING: NEW LEAF

■ Uscita: **14 giugno**

■ Chi non ha mai sognato di passeggiare di notte in pigiama per la propria città? In Animal Crossing è possibile!

Tra le anteprime disponibili al Nintendo Direct non poteva mancare il tanto atteso Animal Crossing: New Leaf, nuovo capitolo della serie, primo sulla piattaforma portatile 3DS. Il titolo, già uscito in Giappone lo scorso novembre, promette svariate novità rispetto ai vecchi episodi, senza però tralasciare lo schema tradizionale che lo caratterizza. All'inizio della demo ci siamo trovati a bordo del treno diretto alla nuova città, Bean, in compagnia del gatto Girolamo che ci da permette di scegliere nome e sesso semplicemente chiacchierando con lui. Non facciamo a tempo ad ambientarci che dobbiamo già costruire casa, aprendo un mutuo, visto che all'inizio, di soldi non ce n'è neanche nel gioco, con Tom Nook, per poi recarci al municipio per ritirare la cittadinanza. Da qui inizia un lungo percorso che vi permetterà di passare da semplici abitanti a sindaci della nuova città. Questa è sicuramente la novità più interessante di New Leaf: inoltre, in qualità di sindaco avrete la facoltà di assegnare compiti agli abitanti e gestire gli appalti pubblici (ponti, panchine, pozzi etc.). Ma non finisce qui. Le introduzioni sono molte e permetteranno di ampliare esponenzialmente l'esperienza di gioco: sarà presente un nuovo negozio di giardinaggio e una vegetazione ampliata; inoltre sarà possibile nuotare e immergersi in acqua e modificare a proprio piacimento la struttura della propria abitazione. Insomma, le innovazioni ci sono e paiono in grado di migliorare ulteriormente il videogioco che ha fatto innamorare il Giappone. Lo trovate nei negozi dal 14 giugno.

■ Muovervi sui muri in versione disegno sarà fondamentale per raggiungere svariati punti altrimenti inaccessibili.

THE LEGEND OF ZELDA 3DS

■ Uscita: **Inverno**

Zelda è pur sempre Zelda. Per questo, avere l'opportunità di giocarci in anteprima ci ha fatto aumentare la salivazione. E non poco. Quindi siamo andati al Nintendo Direct emozionati e carichi di aspettative, pronti a mettere le mani su questo nuovo capitolo che si ispira al Link to the Past già visto sul Super Nintendo. Ahimé, potevamo esplorare solamente un dungeon, popolato di nemici, già affrontati in A Link to the Past, e di enigmi che hanno richiesto un ampio utilizzo di materia grigia. Le mappe e gli enigmi sono stati sviluppati in maniera tale da sfruttare al massimo l'innovazione più interessante di The Legend of Zelda 3DS: affiancandosi al muro, Link può trasformarsi in un disegno 2D in modo da muoversi liberamente sul muro. Prendere la mano con questa trasmutazione, che peraltro è fondamentale per raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili e per risolvere gli enigmi presenti, non è semplice, ma una volta che si entra in confidenza con il meccanismo di gioco, arrivare alla fine del dungeon, dopo aver sconfitto il boss di turno, dà molta soddisfazione. Noi di Game Republic possiamo dirci soddisfatti dalle premesse di questo nuovo capitolo che, ad oggi, si presenta come un classico ma che allo stesso tempo promette innovazioni interessanti.

MARIO AND DOKEY KONG: MINIS ON THE MOVE

■ Uscita: **: 9 maggio**

■ I mini giochi disponibili sono moltissimi, garantendo così un'ottima variabilità che non vi farà stancare!

Dopo Mario vs Donkey Kong, i due beniamini di casa Nintendo fanno ritorno con una raccolta di minigiochi, formata da una vastissima modalità principale e da svariate attività secondarie. Il titolo, che sarà disponibile a partire dal 9 maggio in esclusiva per il Nintendo eShop, promette svariate ore di divertimento, puntando al massimo su longevità e variabilità, visto che i minigiochi disponibili sono davvero tanti e per tutti i gusti.

La prima modalità che abbiamo provato è stata la Mario's Main Event che consiste in un puzzle game il cui obiettivo è di far arrivare Mario (ma potete anche utilizzare Peach, per citarne un'altro) sano e salvo al riquadro della stella, attraversando dei percorsi ricchi di ostacoli, baratri e insidie. Giusto per farvi capire la vastità di questo titolo: i livelli disponibili solo per questa modalità sono più di 100! Tra la categoria "Mini Games" abbiamo provato la modalità Mini Target Smash, che consiste nello scagliare dei mini Mario con la fionda, presente sul secondo touch screen, contro i bersagli che sfrecciano nel cielo del primo schermo. Se non vi bastassero i moltissimi livelli disponibili, potrete anche crearne e condividerne di nuovi con i vostri amici. Minis on the move si è presentato come un ottimo passatempo, perfetto per allietare le afose giornate estive. Se vi interessa, potete già scaricarlo dall'eShop.

(SURVIVAL HORROR)

La fabbrica delle urla

→ L'annuncio di The Evil Within segna il ritorno del padre di Resident Evil al genere che ne ha consacrato l'immagine: che sia ora di mettere la torcia sotto carica?

Noi Italiani un po' dovremmo andare orgogliosi di quello che abbiamo fatto. Da un nostro errore, infatti, è in parte nata la carica di cui Shinji Mikami aveva bisogno per la creazione di uno dei generi più popolari dell'industria videoludica: il survival horror. Non tutti sanno, infatti, che fu il film di Lucio Fulci, Zombi 2, a ispirare il maestro nella creazione di Resident Evil. Mikami-San riteneva che il regista avesse fatto troppi errori nella direzione del lungometraggio, e si mise all'opera con la determinazione di chi voleva creare un'opera migliore, essenzialmente priva dei difetti notati con la visione della pellicola.
Dal fortunato lancio del gioco nel 1996, molte cose sono cambiate nell'industria dei videogame e i survival horror sono uno dei generi che ha stentato a trovare un posto nell'attuale generazione di console, per via di una manifesta incapacità di adattarsi ai tempi conservando l'anima pura che aveva evidentemente reso famoso il filone presso i fan. Resident Evil 4, infatti, è risultato essere un grande successo per via delle nuove meccaniche di gameplay studiate dal team di sviluppo, ma allo stesso tempo ha aperto ad una serie di influssi action che hanno poi portato ad un discreto quinto capitolo, seguito da un sesto oramai più somigliante ad uno sparatutto in terza persona con elementi horror, piuttosto che ad un survival come quelli che avevamo modo di giocare anni fa.
Volendo considerare anche la concorrenza, non possiamo certo dire che a Konami sia andata meglio, dato

Ambientato nel castello di Brennenburg e nei relativi sotterranei, Amnesia: The Dark Descent è uno straordinario esempio di narrazione horror e meccaniche di gioco vincenti. Caratterizzato da un'atmosfera superlativa, il gioco fu apprezzato tanto dai giocatori quanto dalla critica.

FULL MOTION HORROR

L'annuncio ufficiale di The Evil Within è stato accompagnato da un trailer in live action che non può non aver ricordato ai più il leggendario filmato d'apertura del primissimo Resident Evil. Pur non dicendoci molto sul gioco in sé, con sapienza registica degna del miglior horror movie l'FMV ci dà sicuramente l'idea di quelli che saranno i toni e l'atmosfera che caratterizzeranno la nuova produzione di Shinji Mikami. Scene crude e creature disturbanti sembrano essere ancora una volta gli ingredienti principali con cui il maestro dell'horror videoludico ha intenzione di giocare. Se, come crediamo, l'attesa è alle stelle, per ingannarla vi consigliamo di fiondarvi sul mega speciale su Resident Evil a pagina 36!

F.E.A.R. resta uno dei migliori horror/FPS di sempre, ed è la prova che meccaniche shooter e elementi tipici dell'orrore giapponese possono coesistere.

che dopo due Silent Hill rimasti nella storia ha fallito nel tentativo di rinnovare il brand, lasciandolo cadere nell'oblio di una mediocrità fatta di sequel poco degni di portare il nome della serie. Considerando che anni prima era caduto un altro pilastro del genere consistente nel celebre Alone in the Dark (uniformatosi ai dettami stilistici di Mikami dopo la pubblicazione della trilogia originale) si è venuto a creare un vuoto che ha determinato uno stallo nell'appetibilità dei survival horror, dovuto anche alla progressiva fusione di generi che ha dato vita a giochi capaci di zittire le nicchie. Sì, perché, insieme al quarto capitolo di Resident Evil pubblicato nel 2005, arrivò nei negozi anche F.E.A.R. il quale dimostrava quanto l'ambientazione horror nipponica si sposasse perfettamente con le meccaniche di gameplay di un titolo di stampo occidentale, spalancando un portone che ha poi permesso la creazione di prodotti come Left 4 Dead, in cui, fra l'altro, si esplorava anche l'aspetto cooperativo di un'apocalisse zombi. A questo punto, però, le voci degli utenti che invocavano un gran ritorno dei titoli classici non si erano affatto placate, ed è cominciata così una corsa all'adattamento del survival horror, il quale ancora non aveva trovato vero spazio nella generazione cominciata nel 2004 da Xbox 360. I primi a rispondere alla chiamata furono gli sviluppatori indipendenti, i quali erano nella posizione di poter decidere la strada da intraprendere senza sottostare alle regole dei publisher. Poco prima che EA lanciasse Dead Space, fu Penumbra, anno 2007, a spezzare la prima "briciola di Pollicino" che sarebbe stata seguita da prodotti del calibro di Amnesia: Dark Descent e Slender: The Eight Pages. In questi tre titoli non vi è stato alcun ritorno alla terza persona, ma si è osservato un abbandono della componente action in favore di una paura ragionata, nascosta dietro l'angolo e pronta a terrorizzare l'utente al momento opportuno, proprio come avveniva nei migliori esponenti durante la generazione Playstation.
In tempi recenti, comunque, è stata la parola "survival" a stravolgere il modo in cui i developer si sono avvicinati all'orrore virtuale. La mod per ArmA 2, DayZ, ha infatti interpretato letteralmente il significato della sopravvivenza, mettendo i giocatori dinanzi a una terra devastata dagli zombi in cui è necessario procurarsi tutti i beni primari per arrivare al giorno successivo, e molti giochi (WarZ, Project Zomboid e Dead State in primis) hanno proposto la propria versione dei fatti con gameplay sempre più articolati.
In questa sfida al migliore che si è creata dalla metà dello scorso decennio, Shinji Mikami ha deciso di tornare a far sentire la propria voce, con l'annuncio di The Evil Within effettuato da Bethesda Softworks alla fine del mese di aprile. A sviluppare il tutto sarà la stessa softco. del maestro: Tango Gameworks.
Il titolo, previsto anche per PlayStation 4, ci metterà nei panni del detective Sebastian, il quale dopo aver raggiunto la scena di un crimine di massa si ritroverà attaccato da un'entità non ben definita che ucciderà i suoi compagni gettando il protagonista in uno stato comatoso. Dopo aver perso i sensi, vivrete una vera e propria avventura horror all'interno di un ospedale abbandonato, con creature di ogni genere pronte a scagliarsi contro di voi nei momenti di distrazione.
Stando alle prime parole di Mikami, Evil Whitin dovrebbe rievocare i bei tempi andati di Resident Evil, con un abbandono dell'azione in senso stretto in favore di una tensione costante. Il giocatore dovrà fare i conti con una quantità di item sempre limitata, che lo costringerà a gestire sapientemente ogni azione. Sembra, quindi, che il survival horror come lo conoscevamo una volta stia per fare il proprio ritorno in grande stile, magari per dominare la next-gen dopo una latitanza ingiustificata. Per ora potete soltanto pregare il vostro altarino di Mikami, nella speranza che accolga la vostra supplica!

a cura di Eliana Bentivegna

L'INDUSTRIA VIDEOLUDICA CELEBRATA A MILANO

La città nel segno del Drago d'Oro

Il primo premio videoludico di AESVI tra statuette, star e... Assassin's Creed III!

È partito quest'anno per la prima volta il premio italiano del videogioco promosso da AESVI, l'Associazione dell'industria videoludica, per celebrare in Italia le eccellenze del mondo dei videogiochi, col titolo evocativo di Drago D'Oro. Come ha dimostrato la presenza di molti figuranti all'evento, tenutosi lo scorso 16 aprile presso il Limelight di Milano, vincitore scontato del titolo di Videogioco dell'Anno 2012 è stato Assassin's Creed III, eletto dalla Giuria Popolare e annunciato dal conduttore televisivo e radiofonico Daniele Battaglia. Il videogioco di Ubisoft fa parte di una saga nata nell'ormai lontano 2007 e che ha venduto 55 milioni di copie nel mondo; Assassin's Creed III, titolo conclusivo della trilogia principale, vede il mezzosangue pellerossa Connor Kenway, coinvolto in un'entusiasmante avventura tra Guerra di Indipendenza Americana e futuro prossimo, ambientato nel Nord America del diciottesimo secolo.
Ma la serata al Limelight è stata in realtà occasione per celebrare un po' tutta l'industria italiana del videogioco, con l'assegnazione di ben 28 statuette per le eccellenze nelle singole categorie e 3 premi speciali: Premio Speciale della Giuria della Critica (andato all'eccellente Journey), Premio Speciale Giuria Tecnica (per l'ottimo Mass Effect 3) e Premio Speciale Sorpresa dell'Anno (assegnato a Dishonored di Bethesda Softworks). E se il Drago D'Oro si è forse rivelato un evento un po' troppo sotto i riflettori, pieno di ospiti di radio e tv, ha avuto il merito di dare a publisher e software house la possibilità di scontrarsi (sul palco) e di incontrarsi (in sala) per celebrare alcuni dei titoli videoludici più significativi del 2012.

Up Nasce in Italia un nuovo premio per celebrare l'industria dei videogiochi nostrana: la prima edizione del Drago D'Oro, promossa da AESVI, si è tenuta lo scorso 16 aprile a Milano.

Right A Mass Effect 3 il Premio Speciale Giuria Tecnica. A trionfare come Game of the Year è stato invece Assassin's Creed III.

DEEP SILVER TORNA A CACCIA DI ZOMBI

Dead Island: Riptide si presenta a Milano

Il nuovo titolo della serie presentato al Palco con prove per i duri di stomaco

A distanza di due anni torna sugli scaffali Dead Island, con il nuovo titolo di Riptide. E Deep Silver punta molto sul suo nuovo gioco, a cominciare da un caratteristico evento di presentazione tenutosi lo scorso 17 aprile a Milano, al Palco, addobbato per l'occasione in stile hawaiano. Tra veri e finti zombi i giornalisti hanno dovuto cimentarsi con due prove a tema: cercare un accendino nello stomaco di un morto vivente in 10 secondi di tempo (e poi i miei amici si chiedono perché mi porto dietro un accendino anche se non fumo!) e spaccare la testa a uno zombi pronto all'assalto.
Grazie al tempo primaverile, alla location esotica e alle trovate di Deep Silver, la celebrazione per l'uscita di Dead Island: Riptide si è rivelata intrigante e divertente. E sebbene il nuovo videogioco della serie non migliori di molto i difetti del primo titolo, con una sceneggiatura poco profonda e una trama che nulla ha a che vedere con i film di zombi più o meno di spessore, Dead Island: Riptide mantiene le proprie promesse. Il titolo sviluppato da Techland intrattiene e diverte nel modo più bruto e istintivo possibile, con sequenze di violenta lotta per la sopravvivenza che sapranno conquistare gli appassionati del genere.

Down È appena uscito il nuovo titolo di Deep Silver che, sulle orme dell'originario del 2011, vi costringerà a spaccare la testa a migliaia di zombi sullo sfondo di un paradiso tropicale.

a cura di Eliana Bentivegna

CVG news

→ Interferenze e contaminazioni

DUCKTALES TORNA SU CONSOLE

È prevista per questa estate l'uscita del remake di DuckTales, una buona notizia per tutti gli appassionati dello storico gioco su NES. E, come, se non bastasse, con questo nuovo titolo Capcom ha deciso di concedere qualche chicca in più ai propri videogiocatori, chiarendo alcuni punti di oscuro significato nel DuckTales originale. "Nella versione per NES combattevate un grande ratto sulla Luna senza alcuna spiegazione sulla presenza di ratti giganti sul nostro satellite. E perché zio Paperone può respirare? Tutto vi sarà spiegato per bene" ha promesso il producer di Capcom Rey Jimenez. Forse un tempo eravamo meno maliziosi su videogiochi e paperi nello spazio, ma adesso la coerenza narrativa ci sembra un'ottima scelta per il remake di DuckTales!

LA ROCCIA DEL WRESTLING

Mentre continua a pieno ritmo la sua carriera cinematografica, Dwayne 'The Rock' Johnson non trascura i videogiochi e, anzi, ne rimane un volto di riferimento indiscusso. Durante il Business Partner Summit di WWE, una manifestazione che punta i riflettori sulle principali novità in fatto di brand e atleti del famoso marchio di wrestling, infatti, è stato annunciato che sarà proprio The Rock ad apparire nella copertina di WWE 2K14, il prossimo gioco di 2K dedicato al mondo del ring e che uscirà a fine anno. Un ritorno alla ribalta per Dwayne, che era apparso l'ultima volta nella copertina dell'edizione limitata di WWE '12.

QUESTIONE DI PACKAGE

Rimanendo assolutamente fedele alla filosofia di David Cage, papà di Heavy Rain, Beyond: Two Souls mostra finalmente il suo box art per PlayStation 3 con i nomi di Ellen Page e Willem Dafoe in copertina. Il videogioco, che uscirà ad ottobre, è la nuova opera di Quantic Dream che mixa sapientemente cinema e videogiochi, stavolta utilizzando la tecnologia CGI con due attori che non hanno bisogno di presentazioni e che sono i protagonisti della drammatica vicenda fantascientifica raccontata dal titolo di Sony. Dopo la contraddittoria ricezione di Heavy Rain, ci aspettiamo grandi cose da Beyond: Two Souls!

LA FANTASCIENZA SEMPRE PIÙ VIDEOLUDICA DI BLOMKAMP

Se non può essere Halo, sarà Elysium

→ **Matt Damon e Jodie Foster insieme in un kolossal fantascientifico che strizza l'occhio a Master Chief**

Se ne è parlato a lungo, e può essere considerato uno dei più grandi fallimenti in fatto di trasposizioni cinematografiche di un videogioco dal momento che non ha mai superato la fase progettuale. Stiamo ovviamente parlando del film di Halo, atteso ormai da anni da milioni di fan e che, pur con un possibile produttore come Peter Jackson, non è finora riuscito a spiccare il volo per questioni di budget e di policy del brand. Neill Blomkamp, il viscerale regista di Distrct 9, era il principale candidato alla macchina da presa, e ancora oggi si augura di poter presto dirigere la pellicola con protagonista Master Chief. Ma nel frattempo il director sudafricano non rimane con le mani in mano e continua a sviluppare il genere fantascientifico, evolvendosi proprio verso un approccio action, cibernetico ed estremamente kolossal che molto ricorda il mood della saga di Microsoft.
Elysium, questo il titolo del prossimo film di Blomkamp, è ambientato nel 2159 e racconta di un mondo diviso tra il pianeta Terra e una colonia di umani eletti che vive nella base stellare di Elysium appunto. Qui si trovano i membri dell'alta società, che trascorrono una vita felice e serena, dove le malattie sono sconfitte e l'uomo è privo di qualunque preoccupazione. Sulla Terra, invece, sono esiliate le fasce più basse della popolazione, che tentano di sfuggire al crimine e alla povertà e che sono destinate a malattia e morte. Tra questi c'è anche Max, interpretato dall'onnipresente Matt Damon (I guardian del destino), un operaio che, a causa di un incidente sul lavoro, ha ormai solo pochi giorni di vita. Per questo motivo accetta un incarico senza ritorno: farsi impiantare un esoscheletro e, grazie a questo, riuscire ad attaccare un magnate di Elysium, tale Carlyle (William Fichtner). Impossessatosi di preziosi dati nella mente dell'uomo in grado di minacciare l'intera esistenza di Elysium, Max intraprende una dura battaglia con il gelido Segretario di Stato Jessica Delacourt (Jodie Foster), che non esita a sguinzagliare il suo più pericoloso agente, Kruger (Sharlto Copley), anch'egli dotato di impianti tecnologici alquanto letali. Tra

Down La nuova pellicola sci-fi di Neill Blomkamp riprende la scarna scenografia di District 9, aggiungendo una componente action che molto ricorda la serie videoludica di Halo.

voli spaziali e sparatorie all'ultimo colpo di bazooka, l'equilibrio tra Terra ed Elysium sarà compromesso definitivamente, mentre la storia personale di Max ci permetterà di esplorare con cruda freddezza e momenti di commozione un ipotetico scenario futuristico che non sembra poi molto lontano dalla realtà di tutti I giorni. Dal trailer e dalle prime immagini diffuse del film, è evidente che per Elysium Blomkamp ha continuato ad ispirarsi a un genere sci-fi spoglio e realistico, come quello che aveva già ritratto in District 9; ma in questo nuovo film aggiunge una notevole componente action che molto ricorda quella dei videogiochi alla Halo. Max/Matt Damon sembra un Master Chief imponente, corazzato e allo stesso tempo estremamente umano: una macchina da guerra con un obiettivo etico superiore (e probabilmente anche uno profondamente sentimentale, come sembra trapelare dal video). Il film, girato tra il Mexico City (per quanto riguarda il desolante panorama della Terra immaginata dalla pellicola) e Vancouver (chef a da sfondo alle paradisiache location di Elysium), uscirà ad agosto negli Stati Uniti, mentre in Italia dovremo attendere fino al 13 settembre. Insomma, se non sarà Halo, almeno avremo Elysium!

Eliana "Faith" Bentivegna

(CIAK SI GIOCA)

Tomb Raider: La culla della vita

→ La seconda volta di Lara Croft al cinema

Dopo un deludente Lara Croft: Tomb Raider diretto dal regista action Simon West, l'eroina più avvenente del mondo videoludico ha fatto ritorno su grande schermo nel 2003 con Tomb Raider: La culla della vita. Angelina Jolie, nei panni della spericolata avventuriera, ritenta di conquistare i cuori degli appassionati di videogiochi e, forse, anche dei film di avventura, con una pellicola ancor meno accattivante della prima. Se quest'ultima, uscita nel 2001, era stata criticata per la noiosità e la lentezza, la seconda cade invece nell'errore opposto: La culla della vita è un susseguirsi di scene d'azione, minuto dopo minuto, in cui si raggiungono picchi di in inverosimiglianza senza eguali, tra tutte, quella in cui Lara stordisce e poi cavalca uno squalo fino alla salvezza! Alla piattezza della componente action, che accompagna una trama incentrata sulla ricerca del mitologico vaso di Pandora, capace di liberare i peggiori mali sulla superficie del pianeta, si affianca la frigidità straniante di Lara, che con il corpo della Jolie ci aspetteremmo più sensuale ed emotiva. Neppure di fronte al simpatico e scapestrato Gerard Butler nei panni dell'ex compagno di avventura e di letto Terry Sheridan la fredda Lara si scompone, alimentando una delusione crescente negli spettatori. E, nonostante il pessimo uso della computer graphics, vanto del film sono alcune scene girate proprio senza blue o green screen, con stunt che si buttano da grattacieli cinesi; nonché delle straordinarie location che permettono alla pellicola di raggiungere (quasi) la sufficienza.

UP A due anni di distanza dal primo flop, Lara Croft torna al cinema con una storia incentrata sulla ricerca del mitico vaso di Pandora, capace di liberare i più terribili mali sulla Terra.

Voto:

Eliana "Faith" Bentivegna

(FILM IMPOSSIBILI)

Shenmue

→ A tutta azione... giapponese!

Se il gioco originale sviluppato da SEGA AM2 per Dreamcast nel 1999 peccava di eccessiva lentezza, determinata dalla volontà del suo creatore Yu Suzuki di favorire un gameplay non lineare, una pellicola cinematografica ad esso ispirata potrebbe riscattare l'accattivante Shenmue. Il gioco, ovviamente, è uno dei più belli di fine anni Novanta, con un impatto visivo decantato dai principali critici videoludici e l'introduzione di elementi narrativi innovativi, come i quick time events e personaggi non giocabili completamente doppiati, volti a simulare al meglio la vita reale. E se la libertà data al giocatore poteva rendere il titolo un po' noioso (critica che è stata rivolta, per esempio e per gli stessi motivi, a videogiochi recentissimi come Heavy Rain di Quantic Dream), siamo certi che in una trasposizione cinematografica diretta da Chan-wook Park o da Quentin Tarantino il problema verrebbe completamente risolto. Le scene di battaglia che coinvolgono il giovane protagonista Ryo alla ricerca del famoso Specchio del Drago darebbero un ritmo perfetto alla pellicola, che si rivelerebbe una sorta di Kill Bill, volendo anche questa in due parti (visto che i giochi prodotti sono stati proprio due!), con sequenze molto simili: la sconfitta dei settanta Mad Angels potrebbe benissimo essere resa come quella degli Ottantotto Folli da parte di Beatrix Kiddo. Chi potrebbe essere il protagonista di Tarantino? Senza dubbio un Ryan Gosling che si cimenta con l'azione abbandonando finalmente le due (Come un tuono) e le quattro ruote (Drive)!

Eliana "Faith" Bentivegna

Up Location giapponesi, sequenze di battaglie con interminabili avversari, e un protagonista assoluto e imbattibile: Shenmue sarebbe perfetto per una trasposizione cinematografica ad opera di Quentin Tarantino.

ANNIVERSARY

GR CELEBRA 150 USCITE IN EDICOLA CON UN NUMERO SPECIALE, LA CUI COVER È STATA REALIZZATA DA CAPCOM PRESSO GLI STUDIOS DI OSAKA. E RIPERCORRE OLTRE UN DECENNIO DI STORIA DEL VIDEOGIOCO, TUTTI VISSUTI RIGOROSAMENTE ASSIEME A VOI LETTORI.

A CURA DI GIANPAOLO "MOSSGARDEN" IGLIO CON LA COLLABORAZIONE DELL'INTERA REDAZIONE DI GAME REPUBLIC

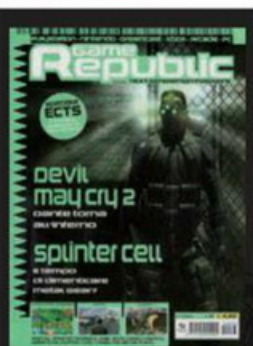
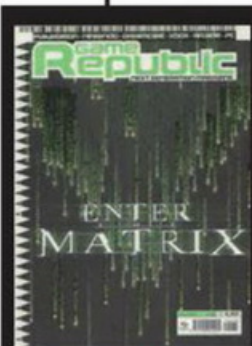
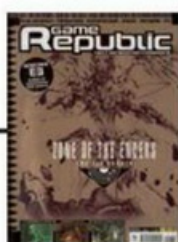
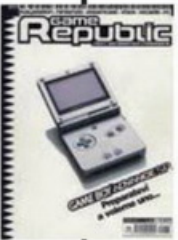
Di base, siamo contrari all'autocelebrazione. Se fai qualcosa di buono, devono essere gli altri a dirtelo: tanto semplice. In questo numero, però, abbiamo ritenuto importante dare il giusto spazio a un traguardo tagliato da Game Republic, quello dei 150 numeri in edicola. La testata, fondata oltre un decennio fa da Alessandro Ferri con la sua Play Press Publishing, ha saputo resistere a epoche diverse, sopravvivendo alla rivoluzione online e alla crisi economica, cambiando struttura, risorse e uomini, adattandosi a una game industry sempre più grande e complessa. Attenzione, però: sebbene ci faccia piacere condividere con tutti voi lettori questo bel risultato, non abbiamo previsto questo speciale per festeggiare il nostro anniversario, ma per due diverse ragioni. In primo luogo, per riflettere insieme sull'editoria specializzata e sulla critica videoludica odierna; inoltre, per ripercorrere la storia dei videogiochi di questi ultimi anni attraverso l'analisi, anche visiva, di tante e belle cover che hanno accompagnato questi 150 numeri, da Legend of Zelda a Resident Evil. Come easter egg, aggiungete anche lo spunto di far intervenire alcune firme alle quali teniamo sui temi di cui sopra, per rendere questo numero di GR qualcosa di speciale, da collezionare.
Sapete, credo fermamente che le riviste, quelle tradizionali, abbiano un grande rilievo nella storia del Videogioco. E credo che, se strutturate correttamente, continuino ad avere un senso. Nell'infinito oceano di notizie quotidiane, un magazine come GR è un regista al vostro servizio: scegliamo i temi di spicco, uniamo i puntini, analizziamo i retroscena, intervistiamo i protagonisti; il tutto per offrirvi, ogni mese, uno spaccato critico e ragionato del settore. Quanto alle recensioni, noi rivendichiamo sempre più la nostra libertà e indipendenza, il nostro prepotente disallineamento rispetto al pensiero unico del Grande Fratello Metacritic. Contestateci pure, perché questa è espressione di libero dissenso e sana critica costruttiva, ma ricordate che una voce fuori dal coro, anche se dissonante rispetto alle vostre opinioni, è una grande risorsa per tutti. Smettiamola con il complottismo e il cinismo becero da social network: qui su Game Republic ci sono giornalisti con una faccia, un nome e un cognome, con esperienza e professionalità e, last but not least, con un senso critico libero che non conosce padroni e condizionamenti. E finché voi lettori continuerete a seguirci e a sostenerci, noi saremo qui al vostro servizio, giorno dopo giorno, mese dopo mese. Su Game Republic.
Marco "Metalmark" Accordi Rickards

20 FF X
Il debutto di Final Fantasy su PlayStation 2 è di quelli che non si dimenticano, con un decimo capitolo ricco di poesia, momenti epici e scenari evocativi. Sulle pagine di GR ci si divide sui protagonisti, Tidus e Yuna. Grandi eroi o odiosi fighetti?

23 GTA III
Nel 2001, Grand Theft Auto scopre il 3D. GTA III rivoluziona l'industria, per sempre, rendendo la saga la miniera d'oro di Rockstar. In redazione è il delirio.

Scrissi il mio primo articolo per GR nel dicembre del 2003, in occasione del numero 46. Si trattava di una retrospettiva su Street Fighter: il classico special dell'ultim'ora e io, che all'epoca ero solo l'ultimo arrivato nella redazione di CUBE, non ebbi neanche il tempo di rendermi conto di quel che stava per succedere. Avessi avuto un paio di giorni per pensarci su, mi sarebbe senz'altro venuto il blocco dello scrittore: stavo davvero per debuttare sul magazine di cui ero stato un fan accanito per tanti anni? Segue l'impressione di aver battuto le palpebre una o due volte, poi, con la medesima incredulità scopro che sono già trascorsi circa 10 anni da quella magica nottata. Da allora, non ho mai saltato un solo numero della rivista, eppure continuo ad emozionarmi come un novellino a ogni incarico che mi viene assegnato. E mentre scrivo e riscrivo per ore la scaletta di quel Time Warp che dirigo da un centinaio di edizioni e continuo a chiedermi cosa potrei fare per migliorarmi e rendere ancor più grande il magazine di cui un tempo aspettavo l'uscita neanche fosse un'epifania. Non so se tutto ciò sia normale e francamente ho smesso di chiedermelo: l'unica cosa che so è che continuo a scrivere per GR trattenendo il fiato, per timore che il mio respiro possa far volare via il sogno che avevo tanto cullato.

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

34 GTA VICE CITY
Rockstar porta a termine la missione impossibile: superare GTA III. Vice City ci porta in una città stile Miami, in pieni Anni '80, con una colonna sonora semplicemente incredibile.

33 SPLINTER CELL
Risale al 2002 il debutto di Splinter Cell, il gioco stealth che osa sfidare Sua Maestà Metal Gear. Il titolo, inizialmente esclusivo per Xbox, diventa la seconda bandiera della console Microsoft.

35 ENTER THE MATRIX
A Dave Perry di Shiny il compito di trasporre in game il film evento Matrix. Enter the Matrix non è da buttare ma non ce la fa, finendo per essere stigmatizzato e deriso: è l'E.T. del nuovo millennio.

38 R.E. 4
Una cover graffiante ci introduce Resident Evil 4, il capitolo della rivoluzione. Mikami opta per il GameCube Nintendo, svolta verso l'action-horror e sforna uno dei più grandi capolavori dell'intera generazione.

41 HALF LIFE 2
Eletto gioco dell'anno, Half Life 2 è tra quei titoli che non si possono dimenticare. Valve Corporation ci mette nei panni di Gordon Freeman e ci porta a City 17. Il tutto in soggettiva e con sceneggiatura da Oscar!

46 STREET FIGHTER II 15 ANNIVERSARY
Sono passati 15 anni da quando abbiamo inserito duecento lire nel cabinato di Street Fighter II e abbiamo visto Ryu e Ken darsela di santa ragione... eppure il gioco è ancora unico e coinvolgente.

51 KOTOR II
Tanto tempo fa in una lontana galassia... c'era una console chiamata Xbox, dove i Cavalieri della Vecchia Repubblica apparivano sulla cover di GR! KOTOR II: The Sith Lords è il fiore all'occhiello di Obsidian.

50 KILLER 7
Game Republic festeggia i cinquanta numeri con la folle genialità di Killer 7, titolo Capcom per GameCube che vede alla regia due grandi: Shinji Mikami e SUDA 51.

63 NEXT GEN
...e per un'era che si chiude, un'altra se ne apre. Quanti sogni, quante speranze osservando questa cover. Per fortuna, l'incubo del pad banana per PS3 non si è mai realizzato!

56 SHADOW OF THE COLOSSUS
Dopo il seminale Ico, ritorna un mondo fatto di arte e poesia, attimi impalpabili di pura esplorazione e introspezione. Siamo noi contro i colossi, ma soprattutto contro noi stessi.

62 ZELDA TLP
Il canto del cigno del GameCube. Ritorna Zelda. Ritorna la magia. Una copertina indimenticabile che chiude simbolicamente la vecchia era. Un'era in cui Nintendo era pura e le sue fiabe ancora narrate per pochi inossidabili eletti.

Chi non è del mestiere potrebbe avere qualche difficoltà a riconoscere l'entità storica del risultato raggiunto questo mese da Game Republic, ma vi assicuriamo che festeggiare il traguardo dei 150 numeri per un mensile a carattere specialistico corrisponde più o meno a completare Dark Souls giocando bendati senza morire mai!
Nel corso degli ultimi dieci anni, l'editoria tradizionale è andata difatti incontro a stravolgimenti di mercato come non ce n'erano mai stati prima, che hanno provocato conseguenze purtroppo devastanti per buona parte delle iniziative commerciali legate ad essa. Per avere una vaga idea dei contorni di questa metamorfosi, basterebbe probabilmente ricordare che nel 2000 ogni edicola d'Italia esponeva almeno 30 differenti riviste dedicate a videogame e prendere nota del fatto che, ad oggi, ne restano solo 7, sugli scaffali. Eppure, questo dettaglio non è che una goccia in un mare di problematiche più o meno colossali.
Gli ineluttabili dati di cui sopra, che per molti potrebbero avere l'amaro retrogusto della condanna, finiscono tuttavia col renderci ancor più fieri del risultato raggiunto, e non soltanto per il fatto che la cara,

66 MGS4
Il concetto di killer application nel 2006 ha un nome e un cognome. Metal Gear Solid 4. Questo il titolo che spinge il mondo verso PS3, questo il gioco tuttora inarrivabile. Qui Snake, chiudo!

71 OKAMI
Okami è pura poesia, una tavolozza dove i colori si mescolano secondo un disegno dettato dall'arte. Clover Studio e Capcom non sfondano sul mercato, ma mostrano ancora una volta come il Videogioco possa essere Arte.

77 BULLY
Rockstar tenta una nuova provocazione con Canis Canem Edit (Bully): un free roaming iperviolento in una scuola inglese, con il bullismo come tema centrale. Idea eccellente, realizzazione imperfetta. Peccato.

> “Non fatevi usare come dati statistici dai soliti strateghi che ragionano solo per il profitto”
>
> Eugenio Antropoli

82 HELLGATE LONDON
Quello che vorrebbe essere l'erede di Diablo arriva nel marzo 2007, ma è un'opera che ricordano in pochi. Bill Roper, ex Blizzard, colpisce nel segno con un action RPG brillante; il mercato, però, è di un'altra opinione...

91 SF IV
Street Fighter torna alle origini con un quarto capitolo devastante, oggi disponibile in diverse versioni. Tanti personaggi vecchi e nuovi per un divertimento infinito!

92 RESISTANCE 2
Game Republic celebra Resistance 2 con una cover davvero particolare, che ricorda i vecchi quotidiani e che annuncia l'invasione imminente. Il titolo Insomniac, però, non sarà così memorabile.

97 FALLOUT 3
Tempo di riesumazioni in casa Bethesda. Torna un mostro sacro del passato, il GdR post-apocalittico Fallout, ma armato del motore grafico di Oblivion. Un 2008 da ricordare.

106 ASSASSIN'S CREED II
"...in tutto questo c'è un insegnamento, vivi ogni giorno come se fosse l'ultimo, domani potresti essere travolto da un carro, o trafitto da un pugnale". Assassin's Creed sbarca nell'Italia rinascimentale, ed è sempre più intrigante!

100 GR 100
L'unico magazine che ha più palle di Pac-Man! Così recitava lo strillo del leggendario numero cento di GR, uscito a Natale del 2008. Auguri GR!

> “Ho cominciato a leggere la repubblica dei videogiochi, quindi, a comprarla, a odorarla. Ed è stato tutto, davvero, indimenticabile”
>
> Simone “Akira” Trimarchi

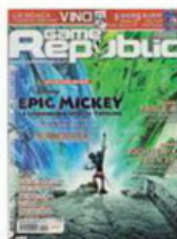
104 MADWORD
Non solo casual sulla console Nintendo, almeno secondo Platinum Games. Arriva su Wii Mad World, titolo dirompente che mescola chiaroscuri e fiotti di sangue, perché uccidere, a volte, è un'arte.

> “Osservai a lungo le immagini pubblicate su quella vecchia rivista e capii che avrei amato i videogiochi per tutta la vita”
>
> Federico Ercole

112 RED DEAD REDEMPITION
C'erano tanti uomini attorno al fuoco, quella sera, per ascoltare i racconti del vecchio West... Rockstar lancia Red Dead Redemption: John Marston, suo eroe, entra nell'Olimpo dei migliori personaggi mai apparsi in un videogioco.

vecchia GR faccia parte di quelle realtà eroicamente scampate alla Caporetto di cui sopra. Più che il mero valore statistico dell'impresa, ci inorgoglisce in tal senso il motivo per cui questo magazine si trovi ancora sulla breccia, vale a dire il sostegno di tutti quei lettori che, continuando a seguirci in barba alle accattivanti sirene del web, dimostrano che, nell'anno domini 2013, esistono ancora molte ragioni valide per investire 5 euro nell'acquisto di una testata cartacea.
Questo solenne atto di fedeltà, che la maggior parte di voi rinnova da anni, mese dopo mese, conferma che la matta passione che ognuno di noi proietta in ogni singolo

116 BULLETSMORM
Bulletstorm non è certo un gioco memorabile, ma il numero 116 segna una piccola grande rivoluzione, con il ritorno di vecchie firme e l'avvento del team tuttora responsabile della rivista.

123 BATMAN: ARKHAM CITY
Il 2011 si apre all'insegna del Cavaliere Oscuro che, dopo decine di giochi dedicati a lui, coglie decisamente nel segno. Un action molto coinvolgente e un memorabile b-side in copertina: cosa chiedere di più?!?

127 DUKE NUKE FOREVER
Dopo essere diventato il simbolo stesso del vaporware e aver fatto impazzire i suoi fan con decine di posticipazioni, Duke Nukem Forever esce davvero! Era dannatamente ora!

125 RAGE
Dopo aver cambiato per sempre il mondo dei videogiochi con Doom e Quake, id Software ci riprova con Rage. Game Republic vola in Texas, a Dallas, e intervista il papà Carmack durante una tempesta di neve.

carattere stampato su queste pagine traspaia puntualmente limpida dal prodotto finito e sottintende, in parallelo, che la professionalità continua dopotutto a rappresentare un parametro determinante nella valutazione di un progetto editoriale da parte degli appassionati.
Con questo non intendiamo ovviamente sminuire il valore di ogni eventuale istituzione concorrente presente su Rete o canali di stampa classici, né tantomeno negare le complicazioni che, in passato, rischiarono più volte di alterare gli equilibri della rivista: ci limitiamo unicamente a prendere atto dei meriti che il raggiungimento di un record simile attesta. Meriti che dobbiamo senz'altro riconoscere ed estendere a ogni singola firma che abbia mai campeggiato in calce agli articoli pubblicati su Game Republic dal lontano numero zero, che questo mese trovate ristampato integralmente all'interno dello spazio Time Warp, fino a oggi.
Come molti di voi hanno modo di testimoniare, l'arco di tempo intercorso tra questi due estremi è stato particolarmente ricco di eventi, rivoluzioni, riforme e controriforme; e se è vero che l'industria dei videogame è cresciuta in termini esponenziali da quel lontano 1999, altrettanto si può dire per questo magazine.
Dai toni quasi spensierati dei primi numeri, che riflettevano per molti versi i connotati di un contesto ancora di nicchia, si è giunti a una forma di giornalismo molto più maturo, il cui scopo primario è quello di anteporre un approccio critico al semplice giudizio tecnico proprio delle recensioni di un tempo. Consolidatasi nel corso dell'ultimo biennio, detta svolta editoriale rispecchia quello che, a nostro avviso, resta il segreto della longevità di Game Republic, ovvero la capacità di interpretare costantemente i cambiamenti che interessano il medium di cui si occupa, onde soddisfare le esigenze di un pubblico sempre più informato e consapevole

del proprio ruolo, quello di destinatario ultimo di una delle forme d'arte più complete e coinvolgenti che l'uomo abbia mai concepito. Chi si propone di essere la guida di un'utenza simile non può ovviamente sottrarsi a sostenere il peso di una responsabilità enorme. Credeteci, quando affermiamo che quell'ingombrante numero 150 abbinato al logo che ben conoscete non facilita certo le cose: un conto è scrivere di videogame su un blog o magari sulle pagine di una graziosa fanzine, ben altra cosa vuol dire farlo per un marchio caratterizzato da oltre 13 anni di attività sul groppone, confrontandosi anche con le problematiche segnalate in apertura. Come ci stiamo dunque preparando a conseguire il prossimo, clamoroso traguardo delle 200 candeline? Sarebbe molto facile rispondere: "Con la stessa passione di sempre", o magari stilare un prolisso elenco di buoni propositi. In un contesto caratterizzato da tali incognite, dove la differenza tra vita e morte, resurrezione e oblio, è spesso legata al piazzamento di una manciata di copie, è tuttavia d'obbligo mantenere un approccio realistico e "limitarci" a giurare che ognuno di noi farà l'impossibile per garantire alla Repubblica dei Videogame il sostegno che merita e il futuro che le spetta. Archiviati i festeggiamenti e assimilata l'immensa iniezione di entusiasmo che essi hanno implicato, torneremo dunque ai nostri schermi pronti a lavorare il doppio, o più del doppio, ben consci del fatto che ci attende senz'altro una battaglia ancor più ardua di quella appena vinta.
Finché voi lettori, e per voi intendiamo davvero tutti, dal più giovane al più adulto, dal neofita al veterano, sarete al nostro fianco, siamo comunque certi che sapremo trovare sempre la forza di affrontare qualsiasi ostacolo il destino ci riserverà nei giorni a venire. Nel frattempo, lasciatecelo gridare a squarciagola: centocinquanta volte grazie, amici!

> "Un appuntamento mensile in edicola è l'unico modo per riflettere con tempi meno immediati su quanto sta accadendo nel mondo dei videogiochi" Fabrizio Tropeano

132 SF X TEKKEN
Dopo aver sfidato SNK, ecco che Capcom "se la prende" con Namco! Debutta nel 2011 SF X Tekken, un crossover con oltre 50 personaggi giocabili, e GR lo omaggia con una copertina davvero speciale.

137 XCOM
Firaxis fa rinascere X-COM, il tattico a turni capolavoro del 1994. Il nuovo Enemy Unknown conquista la cover di GR e il titolo di Gioco dell'Anno.

Viva la Repubblica, viva la Repubblica, viva la Repubblica!

Simone "Akira" Trimarchi

N **l numero 150 è un numero naturale precedente al 151 e successivo al 149. È divisibile per 2, 3 e 5, solo per citare alcuni numeri primi importanti.** È equivalente al 903 ad urbe condita ed è meglio conosciuto come l'anno del console Squilla. In quei 365 giorni sono successe poche cose degne di nota per il nostro articolo odierno, almeno secondo Wikipedia. È l'anno, presunto tra l'altro, del primo atlante; ecco, questo mi sembra importante. Orientarsi nel mondo di allora non deve essere stato poi così complicato ma realizzare un atlante non deve essere stato nemmeno semplice. Il 1150 sarebbe molto più interessante da sviscerare ma dovremmo aspettare altri 1000 numeri di Game Republic, e chissà chi ci sarà per raccontare quel traguardo che arriverà tra circa 83 anni. Quindi concentriamoci sul numero 150, quello che tenete tra le mani, quello che è giusto celebrare. Devo confessare una cosa, il mio rapporto con Game Republic da lettore non è di quelli da storia strappalacrime. Non ho il numero 1 conservato in una teca a casa e, in gioventù, non ho mai spedito una lettera che è stata pubblicata nell'angolo della posta. Ho conosciuto Game Republic quando ancora non lavoravo nel settore: un mio amico mi presentò questo format, strano, della rivista multipiattaforma. Non ero abituato e non fui subito "agganciato". Peccato perché, in futuro, avrei scoperto che invece era meglio investire i miei soldini in questa pubblicazione piuttosto che in altre. Mentre scrivevo già per altre riviste, però, Game Republic tornò di scottante attualità per la mia vita in quanto il mio compagno di bevute, prima che "talent scout" Francesco Serino (il primo pezzo con una mia firma uscì per XBM, sotto la sua supervisione), era diventato editor di GR. Ho cominciato a leggere la Repubblica dei Videogiochi, quindi, a comprarla, a odorarla. Ed è stato tutto, davvero, indimenticabile. Ricordo ovviamente con tantissimo affetto e onore quando fu pubblicato il mio primo. Sinceramente, non lo dico perché ora scrivo qui, ho sentito quel pezzo come un punto di arrivo. Figuriamoci quando Marco Accordi Rickards prese il timone di questa rivista e mi disse che voleva riportare la formula dei columnist sperimentata su un'altra testata da lui diretta (Game Pro, alias EDGE Italia) e che io sarei stato uno degli editorialisti fissi. Ho voglia di raccontarvi la mia storia con Marco, perché è di quelle che sfatano qualunque credenza o diceria: non ci conoscevamo (io lo conoscevo di fama, in verità) e non avevamo mai scambiato nemmeno una parola. Lui prese in mano Game Pro e io decisi di mandargli una mail e propormi come columnist; un po' pretenzioso, vero? Lo pensò anche lui: la sua risposta non fu assolutamente "sì" ma mi disse: "Non mi bastano le referenze, il CV, gli articoli che ho visto su altre riviste: scrivi una column". La scrissi, con tutto il cuore, a lui piacque. Conservo ancora il nostro scambio di mail, per me è un motivo di orgoglio e, in tanti pezzi, ho ringraziato Marco e lo ringrazio ancora, per aver creduto in me prima della televisione, prima di Inside The Game, prima di tanti altri miei successi. Per questo sono qui, a celebrare lui e una rivista che, ormai sono convinto, non morirà mai. Perché è comunque l'anima della specializzata italiana o almeno quello che ne è rimasto. Probabilmente costruita in economia e, altrettanto probabilmente, non certo stravenduta; eppure scritta col cuore in ogni sua pagina. Viva Game Republic, 150 volte!

L'Importanza di Essere Carta

Fabrizio Tropeano

T **empo di celebrazioni e riflessioni per Game Republic. Il nostro magazine è arrivato a quota 150.** Un traguardo importante per una rivista cartacea, nel momento in cui tutto sembra essere orientato al web, ai tablet, agli e-reader e tutto quello che può visualizzare caratteri virtuali. E invece quell'appuntamento mensile in edicola è l'unico modo per riflettere con tempi meno immediati su quanto sta accadendo nel mondo dei videogiochi. L'attualità stringente del web, lo streaming continuo dei social network spesso non mi/ci consente di avere quel momento in più di riflessione. Tutto è "live", è in tempo reale, è il reply all'amico o al conoscente o, peggio ancora, al troll di turno. Ben venga la comunicazione social, ben venga la disponibilità planetaria di informazioni, ma ogni tanto bisogna staccarsi da questo flusso travolgente anche per i nostri pensieri. E questo appuntamento con Game Republic che mi vede protagonista da un buon numero di mesi, anche dal punto di vista della scrittura, è un ottimo metodo per fare il punto della situazione su quanto appena accaduto e su quello che accadrà prossimamente. Niente di meglio che farlo con un team di persone esperte e competenti, appassionate e capaci di raccontarci un mondo dei videogiochi sempre più variegato e la cui lettura non è poi così semplice. Game Republic è un po' la bussola, la mappa (su carta) con cui cercare di capire e riflettere sui giochi in primis (non a caso questo è la Repubblica del Gioco), sul fenomeno videoludico più in generale e su tutto quello che ruota intorno.
Ho il piacere di lavorare sul web e di essere opinionista sia su queste pagine che su una importante radio. Ogni mezzo ha le sue caratteristiche peculiari, i suoi punti di forza e le sue debolezze. Eppure, a differenza di tutte le profezie nefaste (la radio che avrebbe ucciso i giornali, la TV che avrebbe ucciso la radio, il Web che avrebbe ucciso la TV), tutti i media sono ancora qui ad offrirci il loro valore aggiunto ed il loro essere.
Ecco, in un futuro più o meno lontano vedo sempre più difficile l'esistenza del quotidiano alla prese con la stretta attualità capace di essere raccontata dal web , dalla TV, dalla radio. Ma il mensile è altro, e soprattutto QUESTO mensile è un appuntamento che prima da lettore e poi da lettore/autore non potrei proprio rinunciare.
Auguri Game Republic: 150 di questi numeri!
Post Scriptum. Breve ma necessaria chiosa finale sulla triste, angosciante, repentina e improvvisa scomparsa di LucasArts.
Dire che il sottoscritto è rimasto basito dalla scelta di Disney di cancellare una società così importante nella storia dei videogiochi è un eufemismo. La casa delle grandi avventure grafiche, la software house di grandissimi giochi dedicati all'universo di Star Wars non ha un avvenire se non come marchio da utilizzare al momento giusto per qualche produzione "in target". Una scelta difficilmente comprensibile che ha reso Topolino e Paperino un po' meno simpatici a tanti videogiocatori nonostante i due abbiano poche responsabilità personali.

150 di questi voti: il ruolo controverso di Metacritic

Eugenio Antropoli

Il New York Times? Una fonte più autorevole di EDGE. 1 UP e Destructoid? Meno competenti del buon caro e vecchio Telegraph inglese. Visto che ci troviamo nel numero 150 della rivista e che il sottoscritto va poco d'accordo con le autocelebrazioni, ho deciso di parlare proprio in questa sede di quello strumento che ormai viene usato giornalmente dai settori commerciali e marketing dei publisher per esaltare i propri titoli. Sto parlando ovviamente di Metacritic. Giusto per farvi capire di cosa stiamo parlando, dovete tener conto che ci troviamo davanti a un fenomeno che vede addirittura aumentare o diminuire lo stipendio di un manager che ha raggiunto o meno la media voto promessa in sede di sviluppo ai propri capi. Follia pura se si pensa che questi ultimi (o almeno la maggior parte) nemmeno conoscono la differenza tra un prodotto di qualità e uno scadente. Inizialmente, volevo scriverne in altri termini, ma dopo la notizia di uno studio universitario presentato alla recente GDC che ha controllato per ben 6 mesi le controverse medie qualitative, qualche riflessione è d'obbligo. Dunque, il ricercatore della Full Sail University in Florida Adams Greenwood-Ericksen, insieme a un team di studenti, ha speso 180 giorni cercando di ricostruire il modello statistico su cui poggia le basi Metacritic. Che, sia ben chiaro, non mette sullo stesso piano tutte le riviste come detto in apertura, ma le "pesa" in base al prestigio della testata. O, almeno, così sembra. Perché tra le riviste di maggior importanza, secondo i gestori del sito, ci sono anche testate di proprietà di catene videoludiche o altre supportate ufficialmente dai produttori di console (vedi PlayStation Official Magazine UK: il nome dice tutto). Non vi sorge il dubbio che possa esserci un leggero conflitto di interessi con i voti di queste riviste? Mi spiego meglio: da che ho memoria, una rivista ufficiale dedicata a un singolo formato tende a dare voti molto più alti a titoli esclusivi per quel formato. Anzi, per dirla tutta, a volte si sprecano i perfect score.

La ricerca di Adams Greenwood-Ericksen ha fatto venire a galla quello che in molti, compreso il sottoscritto, pensano da tempo, ovvero che Metacritic usi metodi troppo soggettivi (e a rischio di influenze "alte" dell'industria) nel determinare la media complessiva di un videogioco. La mancanza di un criterio oggettivo, sempre secondo Greenwood-Ericksen, impedisce ai meta-score di poter essere usati come parametri razionalmente validi per l'industria. E la mancanza di trasparenza rischia di far crollare intere software house per qualche decimo di voto in meno (vedi THQ). Lo stesso Strauss Zelnick, CEO di Take Two, dichiarava nel 2011: "Diversamente da quanto accade per le altre forme di intrattenimento, nel nostro campo il voto assegnato da Metacritic può davvero influenzare il tuo successo. Se il voto scende sotto una certa soglia può diventare problematico vendere il gioco". Insomma, ancora una volta i videogiochi dimostrano di non avere la maturità degli altri media.

A questo punto, la miglior celebrazione di Game Republic che posso fare a voi che seguite questa rivista da più di 10 anni, è che non dovete prendere in considerazione nemmeno i voti dati tra queste pagine, ma che vi concentriate soprattutto sulle parole usate dal critico piuttosto che sul numerino dato in fondo all'articolo. E, in base alla vostra cultura (spero non solo videoludica) confrontiate le vostre conoscenze con quelle degli altri videogiocatori, critici, detrattori o ignoranti in materia. Non fatevi usare come semplici dati statistici o grafici dai soliti strateghi che sanno ragionare solo con i numeri che generano profitto. Pretendete sempre il massimo dalle software house, non fermatevi davanti alla confezione del solito sequel, seguite gente come Jenova Chen o Gabe Newell. Facciamo diventare seriamente la nostra passione qualcosa di culturalmente alto. Tenete sempre a mente, per fare una citazione colta del mondo videoludico, le parole di Andrew Ryan: "Un uomo sceglie, uno schiavo ubbidisce".

Finché c'è carta c'è speranza

Federico Ercole

Non c'è migliore compagnia di una rivista dedicata ai videogame (almeno per me che li amo e li gioco) nella calda intimità a porte chiuse del proprio bagno. Non fraintendetemi, non la considero una cosa brutta o volgare. Impilati uno sull'altro accanto al mio cesso, ci sono decine di magazine a formare un edificio di carta e sogni elettronici. Sopra tanti volumi, come un tetto cubico, c'è il prezioso tomo 1001 Videogiochi, altra fenomenale, a tratti sublime, lettura per il piacevole e solitario dovere delle deiezioni. Fintanto che l'essere umano farà i propri "bisogni" in una tazza invece che dentro una tuta riciclante simile a quella dei Fremen di Dune, allora la carta stampata continuerà ad esistere e difficilmente la rete potrà sostituirla. È vero che adesso si può leggere di videogiochi su uno smartphone, in qualsiasi momento, e che molti dei commenti sui forum possiedono un effetto purgante con quei periodi sciocchi e orrendi che compongono mucchietti di verbale pattume fetente , ma non c'è nulla di paragonabile al frusciare cartaceo mentre sediamo concentrati in attesa dell'evento liberatorio.

Dopo questo preludio vagamente coprofilo utile a dimostrare come anche oggi, che ho quarantadue anni, leggo ancora molta stampa specializzata, salto indietro nel tempo, all'inizio degli anni '80, quando iniziò il mio rapporto con le riviste dedicate ai videogiochi; cambio così registro, penetrando nel reame dolce e malinconico del passato e dei ricordi. Scoprii i mensili videoludici in biblioteca, dove erano esposti insieme a riviste prestigiose dedicate alle arti riconosciute. Fu importante vederli in quel tempio della parola scritta. Non mi ricordo come si intitolasse la rivista che lessi, ma era favolosa e alimentò in me il desiderio di giocare ogni gioco. Vi trovai una recensione di Sabre Wulf, un'avventura che stavo vivendo grazie allo ZX Spectrum di mio zio. La lessi e la rilessi, perché vi era passione genuina e comunicava ad arte le emozioni e la meraviglia che sorgono da quel viaggio nella giungla. Osservai a lungo anche le immagini pubblicate e capii che avrei amato i videogiochi per tutta la vita. Conservate sulla carta quelle minimali visioni giunglesche erano belle come quadri. È tra le milioni di parole pubblicate sulle migliaia di riviste uscite fino a oggi che si scopre la trama luminosa e oscura di una storia dei videogiochi ancora ignota a quelli che non l'hanno vissuta, una storia più vibrante e appassionante di quella che si "studia" su numerosi manuali accademici e dimenticabili che oggi mimano i testi più tediosi e poveri di idee dedicati al cinema, o all'arte pop che fa tendenza e cultura, che l'università dei crediti e degli esami quiz ha offerto ai suoi studenti.

LA RIVOLUZIONE FRANCESE DELL'ONLINE GAMING

Siamo volati per voi a Lille, una piccola e incantevole cittadina della Francia Settentrionale del dipartimento del Nord, per fare visita a una colonna portante dell'industria degli MMORPG e scoprirne la storia, le aspettative per il futuro e il suo approccio alternativo a un genere oramai prolifico e capace di coinvolgere gli hardcore gamer come la sfera più casual dei videogiocatori odierni.

ANKAMA SCOPRE LE CARTE A GAME REPUBLIC

a cura di **Valerio "Revolver" Pastore**

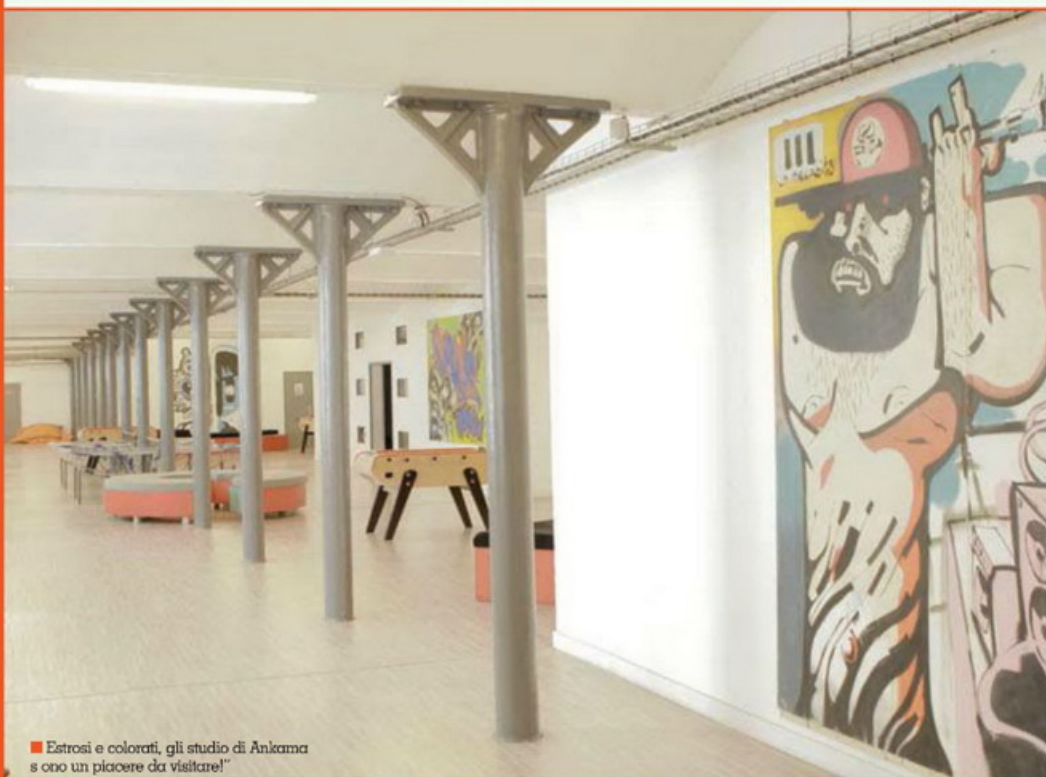
Mentre ci accingiamo a raggiungere Lille, piovosa cittadina del Sud della Francia, ripensiamo alla storia di Ankama per farci un'idea di cosa ci attende e (questione di non poco conto) per superare illesi le ore di volo davanti. Ankama nasce il 15 maggio del 2001 come società con sede in Francia impegnata nella "comunicazione interattiva" e, in particolare, dello sviluppo di Massive Multiplayer Online Role Playing Games. Fondata da Anthony Roux, il lead programmer, Camille Chafer, l'art director e Emmanuel "Manu" Darras, il direttore commerciale (che nel 2013 lascia il gruppo cedendo la gestione agli altri due fondatori). Ankama Games è una sussidiaria dell'Ankama Group ed il suo nome proviene dalle iniziali dei nomi dei soci fondatori: ANthony, KAmille, MAnu. I suoi prodotti comprendono videogames, fumetti, manga, comics e pellicole d'animazione e tra i titoli di punta della sua line-up troviamo gli MMORPG Dofus, Dofus Arena e Wakfu. Tre traguardi notevoli e resi ancor più sbalorditivi ripensando oggi alle umili origini di quella branca della società dedita allo sviluppo di videogiochi: nel 2003, infatti, Ankama Games comincia la sua eroica corsa con un personale veramente ridotto all'osso, una decina di persone in tutto, gettando le basi del suo primo titolo, Dofus un MMORPG tattico dalle tematiche fantasy completamente realizzato in Flash, per Windows, Mac OS X e Linux. Oggi veniamo accolti in un edificio dalla tipica arichitettura nord europea dell'ottocento, che si sviluppa su quattro vasti piani che spaziano da sale tecniche per la registrazione audio e video ad uffici moderni e dai toni industriali, passando per palestre a aule ricreative dove i 140 dipendenti di Ankama socializzano durante i loro brevi ma numerosi momenti di pausa. Nel frattempo, Dofus è diventato uno dei titoli più importanti della società: un GDR online multigiocatore dall'universo colorato, affascinante e divertente che vanta ben oltre 40 milioni di giocatori iscritti online, e mette a loro disposizione due continenti, sette isole, quindici città e più di duemila mostri da affrontare. Abbiamo colto l'occasione della nostra visita per scambiare quattro chiacchiere con Mathieu Bourgain (vedi box), capo sviluppatore di Dofus, scoprendo con lui la formula di un successo che non accenna a diminuire distanza di ben dieci anni. E come potrete leggere nelle sue risposte, l'attenzione e lo studio che qualificano ogni scelta presa in sede di sviluppo si sono rivelati determinanti. Dopo aver conquistato per ben due volte consecutive l'illustre Flash Festival, arriva il

A TU PER TU CON MATHIEU BOURGAIN

In che modo è cresciuta l'infrastruttura online nel corso degli anni?
Abbiamo cambiato quasi tutto nel corso degli anni, direi. Certo, il nocciolo di Dofus, il suo gameplay, è sempre rimasto fedele a se stesso ma detto questo, non ci siamo dati limiti sulle modifiche da apportare a ogni aggiornamento del gioco. E ne facciamo davvero tanti di aggiornamenti, costantemente in questi ultimi dieci anni! A volte chiediamo ai fan del gioco stesso come cambierebbero questo o quel particolare. A volte abbiamo addirittura rimosso elementi che a detta loro non funzionavano. Il pubblico è tutto per noi, specie quando la tua infrastruttura raggiunge i quaranta milioni di gamers nel mondo!

Dofus può puntare su un look estremamente accattivante. Nel disegnare le mappe di gioco, come vi relazionate con il team artistico?
Il team di sviluppo del gioco lavora a stretto contatto con il team artistico come due binari paralleli. A volte siamo noi a chiedere di creare delle cose a seconda delle nostre esigenze, altre invece parte tutto proprio da loro, che improvvisamente ci mostrano un nuovo scenario chiedendoci se si potrebbe implementare. Se funzioni anche a livello pratico, insomma. Perché possiamo anche tentare d'inserire una torre enorme con infiniti piani dalla struttura affascinante, ma se questa comporta lag o problematiche tecniche al titolo, tutto il lavoro visuale e concettuale sarebbe vanificato.

Come viene gestita, a livello creativo e di concreta implementazione, l'introduzione di nuove linee di questi dungeon? Come riuscite a tenere testa alla continua richiesta da parte dei giocatori di nuovi contenuti, soprattutto per quanto riguarda coloro che hanno già raggiunto l'endgame?
Beh, innanzitutto la vastità e quantità di missioni, espansioni, contenuti aggiuntivi e così via, non può che rassicurare sul fattore longevità di Dofus stesso. Non per nulla parliamo di un franchise che va avanti da oltre dieci anni, con giocatori storici che non hanno mai smesso di entrare in partita e accettare nuove sfide. La nostra, di sfida, è quella di fare in modo che non ne abbiano mai troppo, del mondo di Dofus. E questo punto in particolare ha catalizzato l'attenzione dell'intero team sviluppato rendendo possibile un successo così clamoroso e inaspettato.

Come riuscite a mantenere in piedi, giorno per giorno, un'ecosistema online complesso come quello di Dofus? Come gestite problemi sistematici come la presenza di giocatori che usano exploit? Ci sono stati casi particolarmente eclatanti di giocatori hacker?
Non è semplice, ma dopo tanti anni ci fai la mano. Inoltre siamo cresciuti tanto dall'uscita di Dofus a oggi, se pensi che all'epoca eravamo in dieci e che oggi siamo ben centoquaranta in questi uffici! Abbiamo dei team dediti alla manutenzione delle funzionalità online ma, ovviamente, non sono mancati esempi di hackeraggio. A volte, sono stati segnalati dai giocatori stessi, che ne sono stati vittima. Parliamo di una piaga dell'online gaming, che non potremo estirpare ma almeno facciamo massima attenzione.

Estrosi e colorati, gli studio di Ankama s ono un piacere da visitare!"

Caratterizzato da uno stile colorato e accattivante, Dofus si è saputo imporre anche tra gli utenti più giovani"

"Nonostante l'ottimo successo, Ankama non ha ancora pensato seriamente di sbarcare su mercato console. Ma non è detto che le cose non cambino con la next gen."

tempo di rinnovarci con Dofus Arena, secondo titolo MMORPG pubblicato da Ankama, che aggiunge la possibilità di creare un'intera squadra di combattenti con cui sfidare gli altri giocatori, riutilizzando l'ottimo ed unico sistema di Dofus. Come se non bastasse, quasi contemporaneamente debutta con la collana editoriale Ankama Editions, atipica ed esigente, con cui esplode l'anima polivalente e rivolta a 360 gradi verso l'intrattenimento dell'azienda, con una serie di manga ispirati dai videogame e dalla linea editoriale incline a sorprendere anche i fan più accaniti. E camminando tra corridoi moquettati e vasti open space che inebriano i passanti con la loro fragranza da brainstorming continuo, i nostri sensi vengono catturati di continuo dai segni più evidenti di una simile scelta di marketing: il merchandising. Action figures, artbook, cofanetti di serie anime, manga, peluche e posters invadono scaffali e scrivanie, antri e poltrone, sale d'aspetto e uffici della direzione. Simboli di un successo e di una maturità strutturata che si fa notare già nel lontano 2006, quando iniziano i lavori su Wakfu, una versione futuristica di Dofus ambientata 1000 anni dopo e presentata in versione alfa durante un affollato Japan Expo e l'inaugurazione di un terzo dipartimento della

■ Nonostante negli uffici l'atmosfera sia rilassata, il team di Ankama lavora alacremente per tenere costantemente d'occhio ogni aspetto dei suoi browser game.

società in via di continua espansione, dedita all'animazione per TV e home video. La serie anime di Wakfu, dai toni vistosamente giapponesi, segna il debutto di Ankama Animation e la partnership con il canale televisivo Nolife. Insomma, appare evidente che si viene a creare un turbine di attività e progetti paralleli, che si rispecchia nel flusso continuo di persone che affollano la sede di Lille di Ankama. Un getto continuo di creatività che finisce col riversarsi nella stesura di non una ma ben due riviste ufficiali: Dofus Mag (guida del gioco comprendente artwork e tutti i suoi progetti) e IG Magazine (bimestrale di 268 pagine dedite ai giochi e alla cultura videoludica) edito da Ankama Presse. Tutto questo movimento finisce poi col dare il via a una serie di continui aggiornamenti per Dofus, richiesti a gran voce dalla community stessa del gioco, come ricorda Jérôme Echalard (vedi box), uno degli sviluppatori a capo di Dofus. Infatti arrivano come uno sciame inferocito Dofus 2.0 e Dofus Pocket per iPhone e, a colpi di convention Ankama, gli annunci delle espansioni Dofus: Frigost, Dofus: Vulkania e Dofus: Zobal et Roublard. Prove evidenti di come il franchise della società di maggior rilievo rimanga ancora quello di Dofus, un titolo che è sopravvissuto anche all'arrivo di Wakfu, ben più moderno e ricco graficamente, forse anche grazie alla commercializzazione dei suoi derivati: libri, anime, manga, artbooks, fumetti in formato europeo, figurine, ecc. Come ci ricorda più volte Mathieu, Dofus è il secondo gioco online più utilizzato nel mondo, offrendo due formule differenti come la maggior parte degli MMO di nuova

IL FANTASTICO MONDO DI JÉRÔME ECHALARD

Jérôme come avviene il processo di creazione di nuovi contenuti come armi e incantesimi all'interno di un mondo già esistente da anni, come quello di Dofus? Come procedete al loro inserimento e quali sono le difficoltà di mantenere una struttura coerente evitando di creare squilibri nell'economia di gioco?
Bella domanda Beh, il gran numero di armi nel mondo di Dofus ci ha costretti a reinventarci a volte anche le regole. Sempre seguendo il feedback dei gamers, ovviamente, ma è successo. Proprio per mantenere una struttura coerente e non sbilanciare il gioco, devi essere disposto a qualsiasi modifica o lavoro aggiuntivo. In effetti, è un lavoro dentro il lavoro e spesso ci occupa anche una gran quantità del nostro tempo!

Cosa ne pensate dell'esplosione del genere free to play, che sta inesorabilmente sostituendo il modello basato sugli abbonamenti per il genere MMO? Dopo che questo modello si è rivelato in molti casi fallimentare, il free to play si rivela la scommessa più sicura per le new entry?
Diciamo che la formula "a metà strada", come quella adottata da Dofus, impone dei margini di rientro rassicuranti per quanto riguarda la produzione vera e propria. Detto questo anche il free to play più radicale, basato su un livello economico che si poggia sulle sole vendite di oggetti, armature e simili, sta prendendo piede e quando funziona direi che funziona bene. Con un nuovo franchise è sempre una scommessa, ed è proprio per questo che nella maggior parte dei casi assistiamo a un "elevarsi" a tale formula solo con il passare del tempo.

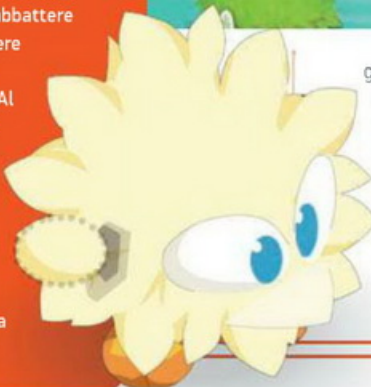
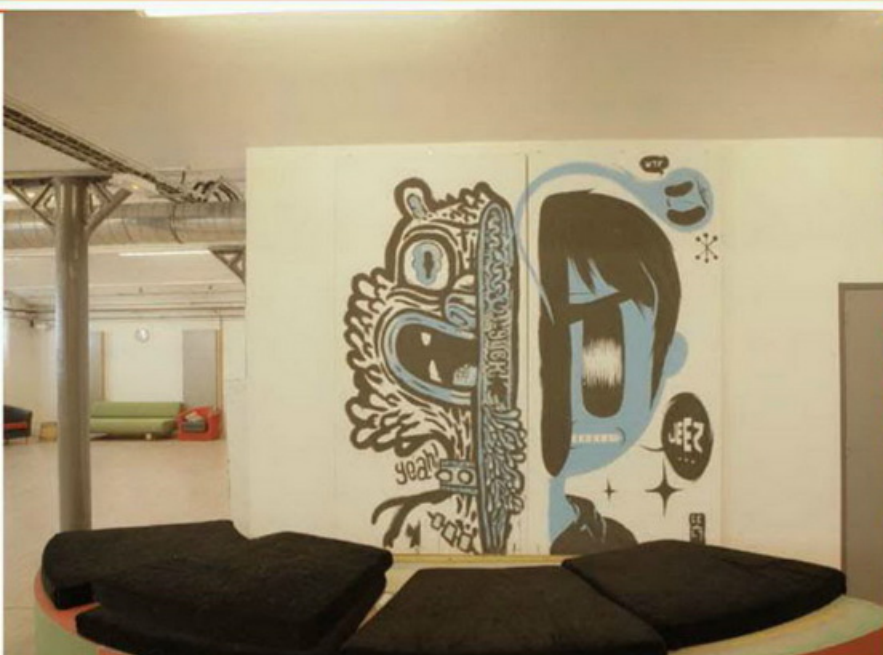
La presenza di materiale trans-mediale, come serie tv animate, manga e giochi di carte, si è rivelata un'aggiunta indubbiamente significativa per il successo dei titoli Ankama. Come sviluppate questi universi in parallelo e come fate a mantenere una coerenza tra i diversi media?
Lavorando parallelamente, insieme, ogni giorno. I vari momenti di condivisione sparsi per la giornata favoriscono questo modo di sviluppare, così come le numerose sessioni di brainstorming che animano questi uffici. Non sottovaluterei l'importanza di tutto ciò che ruota intorno a Dofus, dato che si è rivelata una scelta molto più che vincente, incrementando le iscrizioni al gioco e creando un legame empatico tra esso i giocatori stessi. Sarebbe difficile immaginare tale successo senza di esso, oggigiorno. Inoltre, penso che sono davvero tante le persone che ci sono venute a conoscere solo grazie ai manga e agli anime!

Dofus conta oltre 41 milioni di giocatori in tutto il mondo, è uno dei più importanti browser MMO della storia dei videogiochi. Vi aspettavate un successo simile quando fu pubblicato sul solo territorio francese quasi dieci anni or sono?
Sinceramente? Speravamo di aver successo anche perché altrimenti avremmo chiuso prima ancor di cominciare! Numeri simili non si possono prevedere con grandi aziende internazionali e avviate da decenni, figurati con noi. Al tempo eravamo circa una decina, e non avremmo mai immaginato un simile traguardo. Questo non fa che addolcire il sapore della vittoria.

WAKFU: LA SPERANZA DI **DAVID TALMAT**

David, come avete lavorato per riprendere scenari e ambientazioni realizzate per un videogioco, Wakfu appunto, e adattarle ad un medium così diverso come una serie animata? In che modo siete stati facilitati dalla natura cartoon del gioco in sé e quali invece sono state le sfide da superare in questa operazione?
Più che adattarle, abbiamo fatto in modo d'integrare il tutto, ispirandoci da una parte e dall'altra. Le sfide sono state innumerevoli, dato che produrre una serie animata è tutt'altro discorso rispetto a produrre un videogioco. Inoltre bisogna fare in modo che chi segua l'anime possa anche giocare, quindi non riprendendo tutti gli avvenimenti della storia di uno per riutilizzarli nell'altro! Il risultato, comunque, penso sia soddisfacente, almeno a leggere i feedback dei nostri fans!

Quali sono i lati di Wakfu, secondo te, che sono accennati all'interno del gioco e che invece vengono trattati ad ampio respiro nella serie? Quali possibilità di approfondimento narrativo è in grado di offrire una serie animata rispetto a un videogioco, e viceversa?
Diciamo che ci sono diversi episodi che vengono ripresi per essere approfonditi nell'anime, ma questo succede anche nel videogioco, grazie alla sua struttura narrativa ben più corposa rispetto a quella di Dofus. Le possibilità offerte dall'interazione di entrambi, quindi, sono illimitate e stimolano lo sviluppo costantemente. Si possono accennare mondi, personaggi e situazioni che poi vengono svelati nell'altro, rendendo così più interessante la fruizione stessa dei due prodotti!

Ad eccezione del titolo Xbox Live Arcade, Islands of Wakfu, non vi siete ancora interessati al mercato console. Che tipo di sfida comporterebbe effettuare il grande salto dal PC alle console, e per quale motivo non avete ancora deciso di cimentarvi a tutti gli effetti in questo campo?
Beh, con le nuove console in arrivo tutto potrebbe cambiare, se è questo quello a cui ti riferisci. Di sicuro, fino ad ora gli MMO su console, nonostante l'online gaming sia supportato da tutti i sistemi sul mercato, non ha mai preso piede. Le nuove console annunciate sembrano voler abbattere questi muri e chissà, potremo assistere al nascere di titoli F2P anche sulla prossima PlayStation, Xbox o Wii U. Al momento però posso assicurarti che non siamo indirizzati verso questi lidi. Ci focalizziamo sulla trilogia che abbiamo progettato per Wakfu e su tutti i prodotti a loro attinenti. Non voglio dire che non vedremo mai Ankama su console, ma solo che penso sia prematuro cominciare a pensarci!

generazione: quella del free-to-play (oramai un istituzione per il genere) e quello ad abbonamento mensile, che consente di accedere a tutte le zone e a tutte le funzionalità al modico costo di cinque euro. Solo il server italiano, inaugurato nel mese di giugno del 2008, conta oltre 200.000 giocatori registrati, offrendo una vasta community di giocatori con cui poter chattare e stringere alleanze. Con i suoi numerosi e continui aggiornamenti (grafica, bug, sistema di combattimento) e una nuova, freschissima, espansione (Frigost Episodio III, disponibile dallo scorso 16 aprile), i motivi per continuare a giocare a Dofus ogni giorno sono davvero tanti. Ma David Talmat, brand manager di Wakfu, nella splendide cornice

In Alto: Il team di Ankama si è sempre distinto per la caratterizzazione e l'ampiezza degli scenari."

dell'ankama café, ci tiene a mettere subito in chiaro delle potenzialità dell'erede di Dofus e dei progetti in cantiere su questo nuovo, imponente franchise. Un MMORPG ancora in Open Beta e diverso dal solito, dove la staticità classica dei giochi di ruolo viene spezzata da un marcato dinamismo del mondo circostante. Wakfu è ambientato anche lui nel mondo dei Dodici, questa volta suddiviso su delle isolette colonizzate da diverse nazione. Bisognerà scegliere da che parte stare, essere parte integrante della nazione e vestirne i colori, che sia da cittadino, lavoratore, soldato, miliziano o politico. Ogni nazione ha poi le proprie leggi e regole, dettate da un governatore scelto dai giocatori stessi per un determinato periodo di tempo, quindi bisogna far attenzione alla condotta di gioco, che porteranno a diventare miliziano o soldato, in base alle inclinazioni morali, o ricercato se irrispettoso verso le leggi. Si tratta di un mondo in continuo movimento, basato sulla struttura standard di Dofus ma ampliata verso nuovi e interessanti confini. David ci tiene a precisare che grazie al link diretto tra i due franchise, che vantano lo stesso setting, con Wakfu l'intenzione è di osare ancora di più, con una vera e propria trilogia... con alcuni colpi di scena. Il terzo capitolo, per esempio, si chiamerà (almeno provvisoriamente) Starfu (in sviluppo già dallo scorso anno) e annuncia una storia totalmente differente dalle precedenti, ambientata nello spazio, come indica il titolo. Curiosamente, l'idea di base è quella di legare MMO e Shoot'em Up, e sebbene si tratti ancora di un concept, con Wakfu stesso in Open Beta, ci potrebbe già convincere di un futuro tutt'altro che "sugli allori", per Ankama. E mentre raggiungiamo l'uscita, salutando allegri dipendenti che scorrazzano su monopattino e giganti peluche promozionali e veniamo accolti dalla pungente pioggia ininterrotta del Sud della Francia, il sole radioso di questa rivoluzione francese dell'online gaming non sembra proprio accennare a calare.

Agli esordi di Dofus il team di Ankama non contava che una decina di membri. Anni di dedizione e attenzione al proprio progetto gli hanno permesso di raggiungere il traguardo di oltre 150 dipendenti.

RESIDENT EVIL

Le Radici del Male

WELCOME TO RACCOON CITY

HOME OF UMBRELLA

di **Michele Giannone**

Casa. Dolce, spaventosa, casa. Quando si pensa a Resident Evil, prima che agli zombi, non si può che partire dagli interni di quella villa lussuosa e decadente che riscrisse le regole del gioco. I più penseranno si parli della Magione Spencer, ma non è così. Le origini del male, infatti, sono ben più profonde e oscure. Ci riportano al 1989, negli anni del NES. Capcom, tutto a un tratto, lancia un nuovo enigmatico gioco, a tutti gli effetti uno dei veri capostipiti del survival horror: Il suo nome? Sweet Home, dolce casa. Cupo, spaventoso, ambientato nel claustrofobico spazio di una villa, il gioco seguiva le classiche meccaniche da GdR, ma con forti iniezioni di puro terrore. Fu un successo enorme, e non per caso. Il cinema horror aveva avuto il suo rilancio alla fine degli anni '70, e godeva in quegli anni di un certo favore di critica. L'immaginario di un regista come George A. Romero (La notte dei morti viventi) si prestava perfettamente agli schemi di un videogioco, e con Sweet Home Capcom colse le intuizioni della pellicola trasportandole su silicio. Per il passo ulteriore, pur concettualmente breve, dovemmo aspettare fino al 1996. Resident Evil di Shinji Mikami. Scene splatter, immagini crude, esplicite, nonché la continua sospensione dell'esplosione del terrore, perché si ha davvero paura solo quando si è convinti che qualcosa possa accadere sul serio. Erano gli anni del ruggente esordio della PlayStation e quel gioco, che inizialmente sarebbe dovuto essere il semplice remake di Sweet Home, esplose come un contagio letale. Il primo Resident Evil (Biohazard, in Giappone), il più grande, era giunto tra noi. Unico, massiccio, seminale. Devastante. Da quel momento, nulla sarebbe rimasto uguale...

RESIDENT EVIL
Le Origini dell'Incubo

USCITA: 1996
SISTEMI: PLAYSTATION, PC, SEGA SATURN, NINTENDO DS
DIRECTOR: SHINJI MIKAMI
AMBIENTAZIONE: ARKLAY MOUNTAINS - RACCOON CITY, LUGLIO 1998

"NON APRIRE QUELLA PORTA!"

Come molti altri elementi, anche la celebre visuale in soggettiva delle porte durante il passaggio da una location all'altra è stata estrapolata da Sweet Home. Nel primo Resident Evil però si è rivelato un utile escamotage: la presenza di quello che sarebbe divenuto un tratto distintivo della serie sembrò a tutti un ingegnoso stratagemma per aumentare non poco la tensione durante il gioco; non tutti sanno invece che fu una trovata degli sviluppatori per evitare che lo schermo rimanesse buio durante le lunghe fasi di caricamento dovute a delle ambientazioni così dettagliate, sin troppo pesanti da elaborare agli albori della prima PlayStation.

Noto in Giappone col titolo di Biohazard, ma arrivato in occidente come Resident Evil per problemi di copyright, il capitolo originario della serie deve molto non solo al già citato Sweet Home di Capcom, ma anche alla suspense e al thrilling firmato Hitchcock (non a caso il titolo originario sarebbe dovuto essere "Psycho"). Protagonisti del gioco i membri della squadra speciale S.T.A.R.S. Chris Redfield e Jill Valentine, intenti nel sopravvivere all'interno di una villa-laboratorio sulle montagne del Mid-West americano. Tra realistiche location da esplorare, trabocchetti da risolvere e mutazioni organiche di ogni tipo da combattere, i due agenti si ritroveranno invischiati in un incubo di sangue, tradimenti e cospirazioni, con l'unico obiettivo di salvare i superstiti della loro squadra e fuggire dalle mortali viscere di Villa Spencer. Caratterizzato da una qualità grafica (per i tempi) tanto innovativa quanto sorprendente, Resident Evil proponeva dei dettagliatissimi sfondi pre-renderizzati in 2D su cui far muovere dei modelli poligonali 3D. L'alto tasso di tensione costante, la difficoltà nel reperire armi e proiettili e l'atmosfera da horror cinematografico generarono un appeal verso il pubblico mai raggiunto fino ad allora, tanto da ridefinire nuovamente i canoni del survival horror ed ergere il capolavoro di Mikami come punto di riferimento assoluto del genere dal 1996 in poi. Fino ad allora infatti, nessun videogame era riuscito a riproporre l'orrore e la violenza con tale realismo. Degna di nota tra l'altro la scelta di una narrazione speculare, da una parte progressiva nelle investigazioni dei protagonisti e nell'incedere del gioco, dall'altra regressiva e riconducibile ad appunti, diari e ritagli di giornale che sprofondavano il giocatore nel passato della villa e dei suoi ex dimoranti. Leggere le ultime parole di un ricercatore conscio di essere infetto e prossimo alla sua trasformazione o scoprire i terribili dettagli sugli esperimenti dell'Umbrella tramite rapporti, fascicoli o giornali trascinavano il giocatore in un mondo narrativo parallelo di cui non si era mai sazi, desiderosi di voler scoprire ogni dettaglio di quello accaduto nei giorni e mesi precedenti a quella sanguinosa nottata di luglio. Un impianto originale che sarebbe divenuto imprescindibile anche per i capitoli successivi della serie, anche se non tutti sapranno che (controprova anche i finali alternativi) Resident Evil era stato concepito per essere un capitolo unico e a sé stante. Per nostra fortuna, le cose andarono diversamente...

CHARACTER PROFILE

NOME: ALBERT WESKER
SPECIAL DIVISION: S.T.A.R.S.

BIO ORGANIC WEAPON

CODICE:HUNTER
ATTACCO LETALE: DECAPITAZIONE

QUANDO IL MALE PAGA!

Quando si è detto che il brand di Resident Evil ha contribuito in maniera determinante al boom della PlayStation lo si è fatto con cognizione di causa, visto che anche il supporto di vendite del solo primo capitolo è stato determinante per l'incedere iniziale della console Sony. Il successo mondiale di pubblico e critica riscosso dal titolo fu tale non solo da richiederne a gran voce un seguito, ma anche da giustificarne, nel 1997, dei porting per PC, Sega Saturn e due versioni Director's Cut (una Dual Shock Edition), arricchite con nuove inquadrature, oggetti e mostri in luoghi differenti e una demo giocabile di Resident Evil 2. Un gustoso contentino in attesa della versione definitiva del secondo capitolo, arrivato finalmente nel 1998.

RESIDENT EVIL 2

Il male arriva in citta'

USCITA: 1998
SISTEMI: PLAYSTATION, PC, NINTENDO 64, DREAMCAST, GAMECUBE, GAME.COM
DIRECTOR: HIDEKI KAMIYA
AMBIENTAZIONE: RACCOON CITY, SETTEMBRE 1998

IL MARKETING SECONDO ROMERO

Non tutti sanno che il celeberrimo regista George A. Romero, oltre all'influenza del suo cinema, ha contribuito direttamente al successo di Resident Evil 2... in Giappone perlomeno. La distribuzione nipponica del gioco infatti fu accompagnata da una costosissima campagna pubblicitaria TV che superò addirittura i costi dell'intera produzione del gioco stesso, con 1,5 milioni di dollari sborsati. Il costo fu dovuto per lo più alla scelta di una leggenda assoluta del cinema horror da mettere dietro la macchina da presa: quello stesso George A. Romero autore dei film che avevano tanto ispirato e influenzato i produttori di Resident Evil 2.
Il cinema però non è stato l'unico media ad aver messo lo zampino sul gioco; come molti avranno notato infatti sia nel primo che nel secondo capitolo le giacche dei due fratelli Redfield (per Chris riguarda il costume speciale) hanno delle scritte che citano la frase "Made in Heaven", mentre è possibile leggere "Let me live" sul risvolto della giacca di Claire in CODE: Veronica. Entrambi sono album dei Queen.

Presentato a sorpresa già al Tokyo Game Show 1996 con una versione provvisoria e successivamente cancellata (denominata Biohazard 1,5), Resident Evil 2 incarna senza ombra di dubbio l'affermazione totale e globale del brand, nonché il capitolo più amato dai fan. Difficile trovare un consumer della prima PlayStation che non abbia provato almeno una volta il secondo capitolo della saga, che non a caso detiene il record (a distanza di 15 anni dalla pubblicazione) di Resident Evil più venduto in assoluto, con quasi sei milioni di copie distribuite solo in versione PlayStation. Nonostante lo sviluppo tribolato e la cancellazione di un prodotto praticamente completo, la versione finale di Resident Evil 2 fu la riprova che il successo riscosso dal primo capitolo non era un caso, ma semplicemente il primo passo verso la consacrazione assoluta della saga e, di conseguenza, di Mikami stesso, professionalmente maturo per stabilirsi a pieno diritto nell'Olimpo dei game designer. Nonostante fosse passato a ruolo di producer infatti, il contributo del creatore della saga fu ancora una volta determinante, anche se meno preponderante; cancellato Biohazard 1,5 poiché, secondo Mikami, poco innovativo rispetto al gioco precedente e destinato a chiudere la saga per via di una mancanza totale di sbocchi finali, Capcom diede prova della posizione di rilievo assunta dal brand nei piani aziendali, tanto da cancellare un prodotto pronto al 70% e posticipare di un anno l'uscita di uno dei titoli più attesi di sempre pur di dare il giusto seguito a quello che già per molti era un capolavoro assoluto. Col senno di poi, definire la scelta di Capcom azzeccata sarebbe a dir poco riduttivo: Resident Evil 2 consolidò infatti tutti i punti di forza del suo precursore, potenziandoli a dismisura e dilatando al contempo sia la dimensione narrativa che tecnica sino a combaciare con la perfetta evoluzione dei concetti espressi nel 1996. In realtà, Mikami non fu del tutto convinto neanche da questa versione finale: l'asticella sia della componente survival che di quella horror infatti era stata spostata

BIO ORGANIC WEAPON

CODICE: LICKER
ATTACCO LETALE: LINGUA PERFORANTE

CHARACTER PROFILE

NOME: HUNK
SPECIAL DIVISION: UMBRELLA CORP.

verso il basso con l'aumentare degli zombie e delle armi a disposizione, ma la bellezza straordinaria delle ambientazioni (ancor più realistiche e inquietanti allo stesso tempo) e il numero crescente di letali armi bio-organiche di ogni genere contribuirono a incrementare notevolmente la tensione e la paura nel giocatore, puntando assiduamente sull'adrenalinico effetto "salto dalla sedia" che tanto andava per la maggiore nei film horror americani di quegli anni. Non a caso, fu lo stesso Kamiya ad affermare che durante la pre-produzione del titolo ci si aprì ulteriormente all'influenza di Hollywood, e in particolare ai film sugli zombie di George A. Romero, sino a recuperarne alcuni punti cardine rielaborandoli e inserendoli in Resident Evil 2. Rimasero inalterati invece due aspetti determinanti per la fortuna del primo titolo: il gameplay e gli enigmi. Il primo permase praticamente invariato: nonostante oggi potremmo ritenere alcune meccaniche legnose e scomode, la giocabilità e i comandi si adattavano perfettamente al concetto di gioco horror, tanto da rimanere essenzialmente immutati anche in diversi capitoli successivi. Stessa cosa sia riguardo i salvataggi, limitati sia dal numero di inchiostri che dalla presenza di macchine da scrivere, sia per gli scatoloni in cui depositare gli oggetti inutili; una gestione strategica dell'inventario rimase infatti uno dei tratti distintivi delle serie in tutto il suo perdurare.

Passando agli enigmi, Capcom dimostrò ancora una volta l'ingegno e il genio contorto dei suoi sviluppatori, basando i puzzle su sempre più complessi rompicapi logici, sulla ricerca di oggetti/chiavi e sull'utilizzo di un backtracking (tornare indietro in aree già esplorate per un motivo o per un altro) ben ponderato e mai frustrante. Il risultato finale insomma presentò al pubblico un prodotto perfettamente bilanciato in tutti i suoi aspetti: comparto visivo, atmosfera, script e gameplay furono sapientemente miscelati sino a raggiungere un equilibrio che solo i rari videogame destinati all'immortalità hanno dimostrato di saper racchiudere. E Resident Evil 2 è senza dubbio uno di questi.

WELCOME TO RACCOON CITY

Pur meno angosciante rispetto alle location cupe, inquietanti e solitarie del primo gioco, Resident Evil 2 generò un nuovo ecosistema con cui rapportarsi, messo in scena da una città in preda al caos (in seguito all'infezione di virus-T successiva all'incidente sulle montagne Arklay) che mandò letteralmente in estasi i fan, tanto da essere eletta negli anni come la cittadina virtuale più accattivante e immersiva di sempre. Il canovaccio narrativo quindi, oltre a ricollegarsi perfettamente al capostipite della saga, espanse notevolmente l'esperienza di gioco, proponendo quattro scenari connessi parallelamente con protagonisti Leon S. Kennedy, una recluta della polizia appena arrivato in città, e Claire Redfield, giunta a Raccoon per cercare suo fratello Chris, di cui ha perso le tracce dopo la missione a Villa Spencer. Chiamato alla corte di Mikami, la creatività di Yoshiki Okamoto risultò vitale per partorire una trama trascinante e agghiacciante allo stesso tempo, colmando quella che forse era stata l'unica "lacuna" del titolo precedente. A differenza del primo capitolo della saga infatti, a cui la trama venne aggiunta solo in un secondo momento rispetto allo sviluppo, stavolta Mikami e Kamiya decisero di calcare da subito la mano sull'aspetto narrativo del gioco, arricchendo di dettagli sia le strade della città che gli ambienti del Raccoon Police Department, così da accrescere l'atmosfera sino a renderla palpabile ed incredibilmente coinvolgente. Il comparto tecnico dal canto suo ha giocato un ruolo altrettanto determinante nel successo del titolo: grazie a sfondi pre-renderizzati sempre più ricchi di dettagli e modelli poligonali ancor più realistici, Resident Evil 2 raggiunse un'eccellenza globale che lo elevò a masterpiece indiscusso della saga e best-seller milionario.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

L'ultima via di fuga

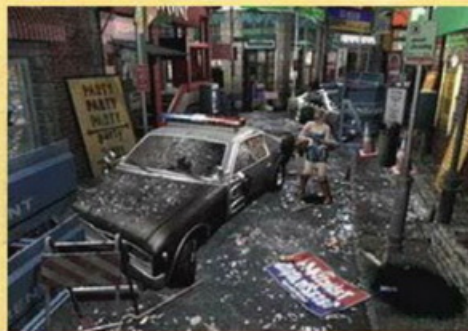
USCITA: 1999
SISTEMI: PLAYSTATION, PC, DREAMCAST, GAMECUBE
DIRECTOR: KAZUHIRO AOYAMA
AMBIENTAZIONE: RACCOON CITY, SETTEMBRE/OTTOBRE 1998

A seguito dell'incredibile successo planetario riscosso con il secondo capitolo, il brand di Resident Evil si trasformò letteralmente in una macchina di marketing travolgente, in grado di far circolare milioni e milioni di dollari solo di merchandising e magnetizzare l'attenzione del pubblico e media al minimo rumor riguardante un possibile, nuovo capitolo in uscita. Non a caso, sfruttando lo stesso concept e il medesimo gameplay inaugurato dalla saga horror, Mikami partorì altri due brand risultati determinanti sia per l'affermazione di Capcom come azienda leader sul mercato PlayStation, sia per la sua consacrazione personale come Director/Producer di enorme talento e inventiva: i due titoli (entrambi divenuti serie di medio-alto livello) furono l'horror-sci-fi Dino Crisis e l'action-fantasy Onimusha.
Riconoscibile molto probabilmente al periodo di maggior fioritura dei prodotti "Resident Evil Style" su larga scala quindi, il tramonto degli anni '90 (oltre allo sperimentale spin-off FPS Resident Evil: Gun Suvivor, tanto atteso quanto criticato) vide la pubblicazione anche del nuovo, e ancor più invocato a furor di popolo, capitolo della saga ufficiale: quel Resident Evil 3: Nemesis che per molti rappresenta la degna chiusura della trilogia inaugurale della saga... per altri un surrogato del secondo capitolo. Il realtà la genesi del gioco è già singolare di per sé, visto che, a detta degli stessi producer Mikami e Kobayashi, Biohazard: Last Escape (questo il titolo nipponico) fu concepito inizialmente come una side story alla saga principale con nome in codice Biohazard1.9. Fortunatamente, anche se Mikami non ne fu mai del tutto convinto, visto lo stato avanzato dei lavori e l'elevata qualità del prodotto, Capcom decise di trasformare il progetto nel terzo capitolo ufficiale della saga. Il sottotitolo Last Escape, poi sostituito con Nemesis in occidente, è strettamente correlato alla trama del gioco, che, come detto, chiude la trilogia di Raccoon City con la distruzione totale della cittadina del Mid-West da parte del Governo, in seguito a uno stato di infezione troppo avanzato. Protagonisti della vicenda Jill Valentine, ex membro S.T.A.R.S. che sta per lasciare la città per raggiungere i suoi compagni in Europa, e Carlos Oliveira, mercenario idealista parte dell'U.B.C.S., una forza di contromisura biologica dell'Umbrella manda in città con lo scopo ufficiale di aiutare la popolazione a evacuare, ma con quello ufficioso di recuperare dati e prove sul coinvolgimento dell'azienda farmaceutica nell'incidente. Il titolo, oltre a proporre una veste grafica ancora più dettagliata e realistica, permette al giocatore di scoprire e visitare ancora più location dell'amata Raccoon City, guidandolo in un tour da incubo che, partendo proprio dalla stazione di polizia, si snoderà tra alcune delle scenografie più belle e immersive della saga. Dire che il gioco ottenne un'accoglienza più che calorosa sarebbe quasi riduttivo visto che solo in Giappone raggiunse la quota record di un milione di copie solo nella prima settimana.

CHARACTER PROFILE

NOME: JILL VALENTINE
SPECIAL DIVISION: S.T.A.R.S.

UNA NEMESI INARRESTABILE!

Resident Evil 3 introdusse probabilmente il nemico più coriaceo e inquietante della saga: Nemesis. Obiettivo dell'inarrestabile energumeno era quello di eliminare qualsiasi membro della S.T.A.R.S. rimasto vivo in città, su tutti la bella Jill. Con Resident Evil 3 quindi Mikami sonderà un nuovo tipo di paura: l'idea di essere l'unica preda e non avere la minima idea su quando il predatore uscirà allo scoperto. Il titolo è permeato da una sensazione persistente di paranoia, così che il giocatore si senta continuamente braccato da questa gigantesca B.O.W., pronta a regalare un bello spavento a ogni sua apparizione. Il fatto che poi Nemesis possa aprire anche le porte e usare armi fa sì che non esistano più luoghi sicuri in cui nascondersi.

BIO ORGANIC WEAPON

CODICE: NEMESIS
ATTACCO LETALE: TENTACOLO VIRALE

SCEGLI LA TUA STRADA

In Nemesis il carattere "sparatutto" già affacciatosi nel secondo capitolo si fa forse ancora più preponderante, anche se la tensione persistente dona al titolo un'atmosfera horror di rilievo. A dimostrazione di questa scelta l'evoluzione nel gameplay, che ora punta molto più sulla fluidità grazie alla rotazione a 180° e la schivata. Novità narrativa degna di nota la possibilità di prendere decisioni che influenzano in parte la trama, vista la presenza di bivi inseriti in determinati frangenti del canovaccio narrativo. Solitamente la scelta era tra il classico "affronta il mostro" e "scappa dal mostro", ciò significava dover prendere anche decisioni strategiche in base alle condizioni fisiche o alla quantità di munizioni e armi a disposizione in quel momento.

RESIDENT EVIL CODE: Veronica X

Follia fratricida

USCITA: 2000
SISTEMI: DREAMCAST, PLAYSTATION 2, GAMECUBE
DIRECTOR: HIROKI KATO
AMBIENTAZIONE: ROCKFORT ISLAND/ANTARTICA, DICEMBRE 1998

INFLUENZE DA OSCAR!

Come già anticipato parlando del capostipite della serie, nell'ideare gli stilemi alla base di Resident Evil Mikami si ispirò al cinema (horror) americano, e in particolare ad Alfred Hitchcock. Per quanto però i rimandi a questo fossero abbastanza velati sino ad allora, con Resident Evil: CODE Veronica impossibile non fare confronti con il capolavoro senza tempo di Psycho. Obbligatorio ricondurre l'inquietante figura di Alfred Ashford, che alla fine del gioco si rivelerà essere anche la persona che fino a quel momento pensavamo essere sua sorella (con tanto di dialoghi tra i due, parrucca e trucco), a quella ben più nota di Norman Bates, protagonista assoluto del thriller/horror firmato dal regista di origine britannica.

Primo titolo sviluppato esternamente rispetto a Capcom (gran parte del lavoro infatti fu svolto dalla Nextech Corporation), Resident Evil CODE: Veronica incarna per molti un vero e proprio "best of" di tutti i capitoli usciti precedentemente. Pubblicato inizialmente solo come esclusiva per Sega Dreamcast, lo sviluppo del gioco fu parallelo a quello di Resident Evil 3: Nemesis, ma visto l'alto potenziale tecnico offerto dalla macchina targata Sega rispetto alla prima console Sony, Capcom osò e riuscì laddove era stato impossibile arrivare sino a quel momento. Con CODE: Veronica infatti Mikami e Kato inaugurarono un nuovo approccio tecnico alla saga, rinnovando il comparto grafico con ambientazioni completamente 3D rispetto a quelle pre-renderizzate del passato e modelli poligonali di mostri e protagonisti estremamente dettagliati, oltre a promuovere una nuova regia che faceva un uso delle telecamere estremamente dinamico. Il gioco poi, oltre alle novità sopraccitate, si fece forte non solo di una longevità mirabolante, ma anche di una trama profonda, inquietante e trascinante che riportava in gioco sia i fratelli Redfield che quello che, di lì a poco, sarebbe stato nominato come uno dei nemici più accattivanti della storia dei videogame: Albert Wesker.
Una vera e propria celebrazione della serie, insomma, che diede i frutti sin da subito: il gioco infatti non solo riuscì a superare il record di vendite della console Sega (di cui era detentore Shenmue) in una sola settimana, ma in pochi mesi fu riadattato per PlayStation 2 arricchito da ulteriori chicche grafiche e di trama, simboleggiate da quella X alla fine del titolo che chiariva al pubblico come si trattasse di una rivisitazione del gioco e non di un semplice porting. La "nuova" tecnologia proposta dalla seconda home console di Sony inoltre permise di comprimere tutto il gioco in un unico DVD, nonostante l'enorme mole di dati richiesti dal titolo; CODE: Veronica infatti si avvaleva non solo di un comparto grafico d'avanguardia, ma anche di un'esperienza di gioco straordinariamente lunga e multisfaccettata, che pone al centro degli eventi la lotta tra i fratelli Redfield e i fratelli Ashford, ultimi eredi della dinastia che diede vita all'Umbrella Corporation, nonché una marcata opposizione dicotomica maschile/femminile. In definitiva un prodotto di grandissimo impatto e innegabile qualità tecnica.

CHARACTER PROFILE

NOME: ALFRED ASHFORD
SPECIAL DIVISION: --

BIO ORGANIC WEAPON

CODICE: ALEXIA FORM-1
ATTACCO LETALE: SANGUE INCENDIARIO

WESKER È TORNATO!

Rispetto alla versione per Dreamcast, Resident Evil CODE: Veronica X contiene quasi 10 minuti di scene in più riguardanti Albert Wesker e il perché sia a Rockfort Island. L'ex capitano S.T.A.R.S. infatti, ormai in forze a un'azienda concorrente all'Umbrella e sopravvissuto all'incidente di Villa Spencer dopo essersi iniettato una variante del virus-T, ha la missione di rubare alcuni campioni del T-Veronica virus, nonché la brama di eliminare Chris Redfield. Entrambi i punti sono incipit di una linea narrativa che l'uomo perennemente in occhiali da sole perseguirà sino alla sua fine, nel quinto capitolo della saga, avvenuta proprio per mano di Chris.

RESIDENT EVIL REBIRTH

Il sogno diventa realta'

CIAO, IL MIO NOME È LISA!

Come già accennato, poiché inserita solo successivamente rispetto ai tempi di sviluppo del titolo, la trama del Resident Evil originale era probabilmente l'aspetto meno curato del gioco. Ebbene, per quanto i capisaldi rimasero gli stessi, il remake permise a Mikami di restituire brillantezza alla sceneggiatura, con qualche dialogo nuovo e delle porzioni di trama che riempissero le lacune lasciate aperte dal primo capitolo. L'introduzione di maggior rilievo però fu senza dubbio quella di un "personaggio" tanto affascinante per la sua storia personale quanto angosciante per la sua forma esteriore: Lisa Trevor. Figlia dell'architetto della villa George Trevor (il cui diario fu eliminato dal Resident Evil originale), nel remake appare come un essere immortale che ha subito decine e decine di esperimenti con i virus più disparati; anche se il tocco di classe è senza dubbio il viso della madre che indossa come fosse una maschera.

USCITA: 2002
SISTEMI: GAMECUBE, WII
DIRECTOR: SHINJI MIKAMI
AMBIENTAZIONE: ARKLAY MOUNTAINS - RACCOON CITY, LUGLIO 1998

A cavallo del nuovo millennio il brand di Biohazard/Resident Evil è ormai simbolo internazionale dell'horror digitale, forte di numerose iterazioni pubblicate (ufficiali o spin off che siano) ad appena qualche anno dalla sua nascita, nonché marchio in grado di fruttare a Capcom un fatturato mondiale incredibilmente elevato. Eppure, eccezion fatta per il capitolo originario, la figura di Shinji Mikami sembra essere misteriosamente uscita dallo sviluppo diretto dei titoli, adattandosi a ricoprire per lo più il ruolo (per quanto importante) di producer o supervisore. In effetti, col senno di poi, difficile prevedere quello che sarebbe successo a fine estate 2001, momento in cui il poco coinvolgimento del creatore della serie nei nuovi progetti assunse tutt'altro senso. Il 13 settembre 2001 infatti, durante una conferenza stampa congiunta con Nintendo, il sogno (o per molti l'incubo) divenne realtà: Shinji Mikami, in compagnia di un raggiante Shigeru Miyamoto, annunciò ufficialmente di aver trovato la piattaforma definitiva per la sua serie, piattaforma che avrebbe visto non solo il retaggio in esclusiva della saga, ma anche uno sbalorditivo remake del primo capitolo. La notizia fece il giro del mondo in poche ore, mandando letteralmente in delirio fan e media, uniti nel festeggiare affogando in un brodo di giuggiole, mentre la nuova GameCube di Nintendo, come sperato dai vertici della grande N, divenne improvvisamente la console più desiderata dai fan della serie e non. Resident Evil Rebirth/Remake segnò quindi il ritorno di Mikami come director di un capitolo della serie, e i risultati furono immediati. Le prime immagini di gioco diffuse ebbero un impatto devastante sul pubblico, tanto che inizialmente molti gridarono addirittura al fake. La potenza del cubo, coadiuvata dal ritorno agli sfondi pre-renderizzati, restituiva una qualità grafica che ancora oggi si potrebbe tranquillamente definire strabiliante. Gli ambienti, disegnati e realizzati già di per sé con una cura a dir poco certosina, furono fusi alla perfezione con elementi poligonali dinamici che ne andavano a esaltare ancora di più il realismo (mai visti alberi muoversi e acqua scorrere come nei Resident Evil per GameCube) e con fonti di illuminazione incantevoli, il tutto a fare da scenografia a modelli di zombie e protagonisti al limite del fotorealismo; una veste grafica talmente originale e ispirata che, proprio per la sua unicità, ancora oggi è incapace di sfigurare anche davanti alle produzioni più avanzate. Riguardo al resto, il titolo si rifaceva quasi completamente all'episodio originario, collimando alla perfezione con quello che era il desiderio dei fan e incarnando quello che è senza dubbio ancora oggi un sogno divenuto realtà. Dopo l'era PlayStation, la saga aveva trovato una nuova casa...

CHARACTER PROFILE

NOME: LISA TREVOR
SPECIAL DIVISION: --

BIO ORGANIC WEAPON

CODICE: YAWN
ATTACCO LETALE: MORSO VELENOSO

IL RITORNO DEI MORTI VIVENTI!

Oltre alla rinnovata veste grafica e alcune modalità di gioco aggiuntive, Mikami pensò bene di aprire nuove aree della villa, spostare qualche oggetto, aggiungere o variate gli enigmi e inserire qualche novità nel gameplay. Nonostante infatti i comandi fossero praticamente inalterati, tra le aggiunte più importanti troviamo sicuramente le armi secondarie, estremamente utili soprattutto in seguito all'arrivo di un nuovo tipo di zombie: i Crimson Head. A differenza degli zombie normali, questi non morti tornano in vita qualche ora dopo essere stati abbattuti, ma con una forza, resistenza e aggressività fuori dal normale. Giocando al titolo, avrete sicuramente imparato a... odiarli!

RESIDENT EVIL 0

Sui binari della morte

USCITA: 2002
SISTEMI: GAMECUBE, WII
DIRECTOR: KOJI ODA
AMBIENTAZIONE: ARKLAY MOUNTAINS - RACCOON CITY, LUGLIO 1998

RE-MAKE UP

Mettendo a confronto gli screen originali della versione N64 di Resident Evil Zero con quelli della versione finale per GameCube, è straordinariamente lampante la trasposizione totale di ogni singolo sfondo. Riguardo soprattutto l'Ecliptic Express (affascinante location protagonista di tutta la fase iniziale del gioco per GameCube, e la sola mostrata riguardo quella per Nintendo 64) la disposizione e i dettagli sono rimasti praticamente invariati, eccezion fatta ovviamente per lo spessore grafico che, mentre per il Nintendo 64 rimandava praticamente alla stessa qualità grafica di Resident Evil 2 per PSX, in questo caso ostentava un comparto visivo ancor più prossimo al fotorealismo di quello esibito dal remake del primo capitolo.

Per molti uno dei capitoli più profondi, intensi e innovatori della saga, Resident Evil Zero era stato inizialmente previsto per console Nintendo 64. Concepito addirittura in contemporanea con lo sviluppo del primo capitolo della saga, Resident Evil Zero venne però presentato per la prima volta solo nel 1999 (e mostrato al TGS del 2000), periodo in cui Capcom era massicciamente impegnata sulla realizzazione di titoli strettamente correlati alla saga. La scelta del Nintendo 64 fu sin da subito quella preponderante poiché, visto l'utilizzo di una cassetta, permise al Capcom Prodution Studio 3, che stava lavorando sul titolo, di realizzare due variazioni sul gameplay assai più realistiche rispetto a quelle implementate nel capostipite della saga: la prima era la possibilità di gettare degli oggetti a terra per poi raccoglierli successivamente; la seconda fu il "Partner Zapping System", che permetteva invece di switchare da un personaggio all'altro in qualsiasi momento. Per motivi non ancora del tutto chiari però il progetto venne bloccato già a sviluppo inoltrato, salvo poi essere successivamente recuperato e ampliato su Nintendo GameCube. Resident Evil Zero era il secondo passo del patto di esclusiva pianificato da Capcom e Nintendo, nonostante ciò Mikami non ne seguì direttamente lo sviluppo, pur avendone una supervisione praticamente "totalitaria" su ogni singolo aspetto nella figura di executive advisor. Il gioco, come preannunciato dal titolo, è in realtà un prequel della saga ufficiale, che illumina i fatti antecedenti al primo capitolo facendo luce su cosa è accaduto al Team Bravo della S.T.A.R.S., inviato a investigare nella foresta di Raccoon un giorno prima rispetto agli eventi di Villa Spencer, che vede invece per protagonista il team Alpha. Personaggi principali della vicenda la recluta Rebecca Chambers (che poi si ritrova co-protagonista anche nel capostipite) e l'ex U.S. Marine Billy Coen, anche lui coinvolto per caso nell'ennesimo incubo firmato Umbrella. Una nota particolare va stilata in realtà proprio sulla trama, che oltre a essere straordinariamente profonda, curata e intrigante, chiude il cerchio con l'incidente di Villa Spencer e illumina non solo la misteriosa figura del Dottor James Marcus, ma anche quelle di Albert Wesker e William Birkin. Un pretesto per tener buono il pubblico in attesa del rivoluzionario Resident Evil 4 insomma si rivela forse uno dei capitoli più amati e nostalgici della serie, capace come pochi altri titoli di miscelare sapientemente gli stilemi tradizionali del gameplay con nuove e interessanti novità, il tutto incorniciato da un'atmosfera da brivido e un comparto grafico forse ancora più brillante rispetto a quello inaugurato dal remake.

CHARACTER PROFILE

NOME: REBECCA CHAMBERS
SPECIAL DIVISION: S.T.A.R.S.

BIO ORGANIC WEAPON

CODICE: JAMES MARCUS
ATTACCO LETALE: SCIAME DI SANGUISUGHE

ALTRO CHE CO-OP!

Oltre alla scomparsa degli scatoloni "magici" per via della possibilità di abbandonare a terra oggetti più o meno utili, l'altra grossa novità inserita in Resident Evil Zero è senza dubbio il "Partner Zapping System". Il titolo è stato in gran parte strutturato sull'accessibilità a questa modalità, visto che molto spesso per procedere in un'area o salvare la vita al compagno bisogna switchare protagonista e affrontare il problema da un nuovo punto di vista. La varietà degli enigmi e delle soluzioni narrative rispetto a questa nuova formula è da invidia, tanto che stupisce come ancora oggi Capcom non sia stata capace di implementarne di simili quantomeno per giustificare la co-op dei titoli next gen.

RESIDENT EVIL 4

La nuova matrice del male

USCITA: 2005
SISTEMI: GAMECUBE, PLAYSTATION 2, PC, WII
DIRECTOR: SHINJI MIKAMI
AMBIENTAZIONE: PUEBLO - SPAGNA, AUTUNNO 2004

BESTIAME DA MACELLO!

Dato l'addio ai lenti e degradati zombie, Resident Evil 4 pone davanti al giocatore un nuovo tipo di nemico: i Ganados, o meglio "bestiame". Infettati dalle spore del un virus "Plagas" fuoriuscito dopo i lavori minerari svolti nelle fondamenta del castello dei Salazar, tutti gli abitanti di un paese chiamato Pueblo (e delle desolate vicinanze) sono stati infettati, trasformandosi in aggressivi esseri che sembrano amare poco chi si intromette nel loro territorio. Pur mantenendo un briciolo si umanità (continuano a lavorare come se nulla fosse) sono agili, veloci, possono utilizzare delle armi (il dottor Salvador dotato di motosega ne è l'emblema) e hanno un'intelligenza assai raffinata. Il lavoro di Capcom nel donare ai nemici una IA realistica è ancora oggi degno di qualsiasi paragone, visto che, nonostante il soprannome, i Ganados sono in grado di aprire porte, arrampicarsi, utilizzare scale e accerchiare il giocatore in modo strategico e intelligente, rappresentando forse uno dei nemici più coriacei e difficili da abbattere della storia della saga e, perché no, dei videogame più in generale.

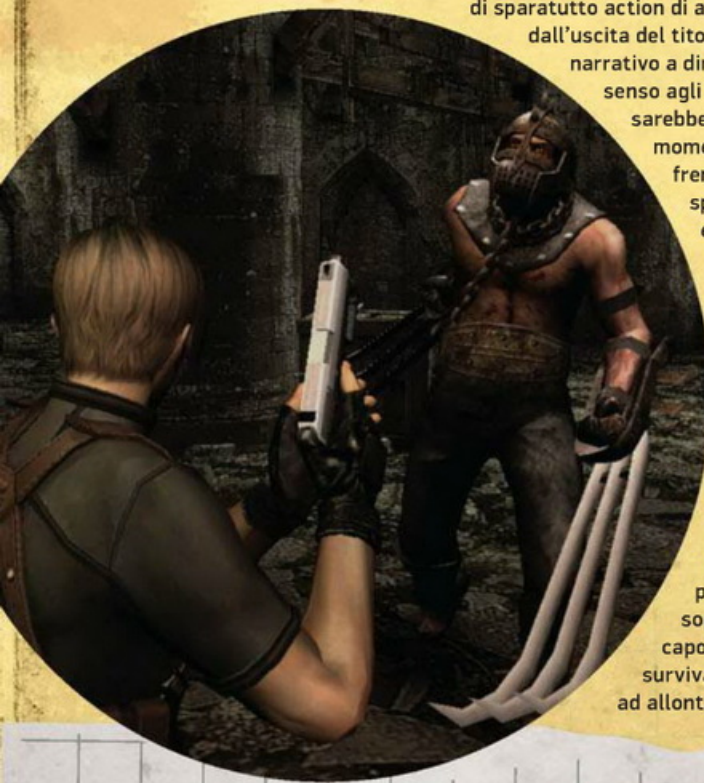
A quasi dieci anni dalla nascita del brand e dalla diffusione globale del survival horror su console, Mikami crede sia giunto il momento di compiere una sterzata storica per la saga di Resident Evil e per se stesso. Gli esperimenti iniziano già durante lo sviluppo di Resident Evil Zero, titolo che come già detto Mikami segue solo da supervisore. Nello stesso periodo infatti la gallina dalle uova d'oro di Capcom sta ideando ed elaborando nuovi progetti e nuove meccaniche per il proseguo della serie; la volontà è quella di aprire un nuovo ciclo per Resident Evil, con nozioni e gameplay lontani dalle esperienze "omogenee" offerte fino a quel momento. È proprio in questa delicatissima fase però che accade quello che molto probabilmente fu determinante non solo nel procurare un'incrinatura nel rapporto tra Mikami e Capcom (con molta probabilità seminale per quello che sarebbe stato l'allontanamento a breve del producer dalla software house di Osaka), ma anche per la strada che avrebbe imboccato lo sviluppo di uno dei titoli più attesi della serie (che si è rivelato essere anche il più travagliato con ben tre versioni poi cancellate). Capcom minacciò infatti l'intero team di sviluppo che, se il titolo fosse andato male, la serie sarebbe stata cancellata; parole che, secondo le ammissioni di Kobayashi (allora producer), misero una pressione terribile agli sviluppatori, già demoralizzati per il passaggio repentino della serie dall'horror all'action. Per quanto ci è stato dato modo di sapere, oltre a essere fondamentale per la nascita della saga di Devil May Cry, Resident Evil 4 ha subito numerosi cambiamenti (uno in particolare estremo e totale) prima di arrivare alla sua forma finale. Protagonista ancora Leon S. Kennedy, il titolo ruotava attorno all'esplorazione della sede europea dell'Umbrella (un misterioso, buio castello) nel cuore della quale l'ex rookie cop di Resident Evil 2 sarebbe stato infettato dal Progenitor Virus. Un titolo molto ambizioso che mixava non solo delle atmosfere e ambientazioni da brivido, ma anche un gameplay quasi del tutto rinnovato. Il gioco infatti, da quel momento in poi rinominato Resident Evil 3,5, avrebbe alternato due tipi di gameplay: uno con telecamere dinamiche che scarrellavano sino a generare angoli ciechi (come dovuta celebrazione ai capitoli precedenti ma allo stesso tempo utili per restituire ancora la paura di non sapere cosa ci fosse dietro l'angolo); l'altro con la celebre e definitiva telecamera sopra la spalla destra del protagonista e una visuale libera e completa degli

BIO ORGANIC WEAPON

CODICE: DR. SALVADOR
ATTACCO LETALE: CARICA CON MOTOSEGA

CHARACTER PROFILE

NOME: LEON S. KENNEDY
SPECIAL DIVISION: D.S.O.

ambienti 3D. Un progetto che oggi definiremmo grandioso, capace di avvicinare vecchia e nuova scuola pur lasciando spazio a ambientazioni sinistre, salti sulla sedia, tensione costante e scenografie evocative e claustrofobiche... la perfetta evoluzione di Resident Evil, insomma! Capcom però non deve averla pensata così. Fu guarda caso proprio nei primi anni del 2000 che la mente collettiva delle nuove generazioni di giocatori imboccò la tortuosa strada dell'action e della spettacolarità all'americana, proprio per questo la richiesta inamovibile di Capcom fu quella di un gioco molto più "commerciale", aperto a nuove porzioni di pubblico ed estremamente veloce e dinamico. Tutto il contrario di ciò che era stato Resident Evil fino a quel momento, per dirla in breve. Ecco quindi che si delineò un Resident Evil 4 diverso da quello concepito inizialmente da Mikami; un capitolo che per i vecchi fan rappresenta il momento più buio del brand tradizionale e l'inizio della fine della saga, per tutti gli altri invece segna il principio di un Resident Evil sottoforma di sparatutto action di affermazione totale. Quello che possiamo dire oggi, a distanza di ben otto anni dall'uscita del titolo, è che seppure lontano dagli stilemi storici della serie e dotato di un canovaccio narrativo a dir poco discutibile (scritto in fretta e furia e come semplice contesto per dare un senso agli eventi), Resident Evil 4 simboleggia non solo l'inaugurazione di un gameplay che sarebbe stato adottato dalla maggior parte degli sparatutto in terza persona da quel momento in poi, ma anche l'apertura ai Quick Time Event e a delle meccaniche veloci, frenetiche e incredibilmente immersive. Grazie alla scelta della telecamera sopra la spalla destra e della mira con puntamento laser si è ottenuto un controllo totale e intuitivo del personaggio, coadiuvato a dei controlli altrettanto comodi sia per l'utilizzo delle armi secondarie così come per la gestione dell'inventario. Un vero peccato, come già fatto emergere dai fan più tradizionalisti della serie, sia per la mancanza totale di collegamenti con la trama principale (c'è un salto di oltre 6 anni senza alcuna spiegazione sulle vicende riguardanti l'Umbrella o gli altri personaggi della serie), sia per l'assenza quasi totale di logica sia del plot del gioco stesso che per le ambientazioni, ridotte a una mera sequela di aree di scontro (che vanno da un paesino spagnolo sino a degli anonimi laboratori passando per un poco credibile castello). Un vero e proprio nuovo approccio a Resident Evil insomma, privo di soluzioni narrative interessanti ma senza dubbio accattivante per gli scontri al cardiopalma e per un gameplay coinvolgente come mai prima di quel momento. La veste grafica a dir poco trascendentale poi non fece che chiudere un cerchio quasi perfetto, capace di far piovere una vagonata di premi e riconoscimenti sia sulla testa di Capcom che e soprattutto su quella di Mikami. Nonostante Resident Evil 4 rappresenti (assieme al capostipite) il lavoro più importante e riconosciuto di Mikami però, l'addio definitivo al survival horror che rese grande il brand avrebbe costretto di lì a poco il game designer ad allontanarsi definitivamente sia da Osaka che dalla sua serie prediletta.

REALISMO: TROPPO O TROPPO POCO?

Se c'è qualcosa che ha fatto storcere il naso ai puritani più del sopportabile è riconducibile al fatto che ad un gameplay così rivoluzionario fossero accostati una serie di elementi che stonavano decisamente con la filosofia primaria di Resident Evil. Se nei primi capitoli infatti era senz'altro possibile chiudere un occhio sulla presenza di "scatoloni magici" e trovate necessarie perché il gameplay non divenisse frustrante, stavolta il fatto di raccogliere munizioni dai cadaveri, poter effettuare "fatality" sui nemici, gettarsi da finestre e balconi rotolando dopo un volo di diversi metri segnavano un approccio esageratamente action e cinematografico alle meccaniche di gioco. Basti pensare che (figlie di una versione precedente del titolo, in cui Leon infetto aveva delle allucinazioni) sono state inspiegabilmente lasciate delle armature vuote che di punto in bianco attaccano Leon. Sì avete capito bene, vuote! Nota di merito invece per le cosiddette scelte context-sensitive, che permettevano di trovare una soluzione anche nella peggiore delle situazioni. Ad esempio, seppure chiusi in un corridoio cieco con decine di nemici in arrivo, era possibile gettarsi fuori da una finestra e scampare a morte certa. Soluzioni, in definitiva, che se da un lato hanno dato a Resident Evil 4 un tocco di apprezzato realismo, dall'altro non facevano che allontanare totalmente il titolo dal survival horror, indirizzandosi verso il sempre più in voga action frenetico.

RESIDENT EVIL 5

Una genesi ancestrale

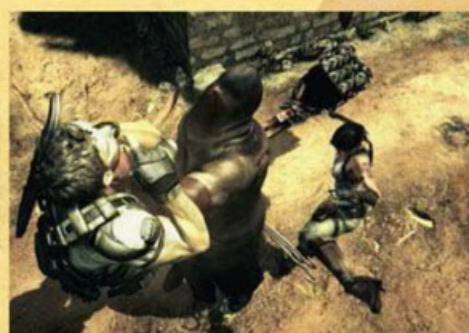
USCITA: 2009
SISTEMI: PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC
DIRECTOR: KENICHI UEDA
AMBIENTAZIONE: KIJUJU - AFRICA, ESTATE 2009

Forse il capitolo più costoso dell'intera serie, Resident Evil 5 può essere identificato come la variante action-adventure del brand, pur rappresentando la conclusione di un percorso narrativo aperto agli albori della saga. Nella quinta iterazione infatti torna protagonista un duello che va avanti sin dal primo capitolo, quello tra Chris Redfield e Albert Wesker, esteso però al folle piano di quest'ultimo di miscelare tutti i virus recuperati nei vari titoli della serie (dal T al G-Virus passando per il T-Veronica e le Plagas) e dar vita a Uroboros, l'arma biologica definitiva; una volta infettato l'intero pianeta infatti, solo i più degni potranno sopravvivere all'infezione e dar vita a una nuova specie di "esseri superiori". Pur supportato da una trama e un "cast" tanto significativi quanto solidi (non a caso molti membri del team di sviluppo del Resident Evil originario erano stati richiamati al lavoro), Resident Evil 5 segue il predecessore abbandonando totalmente le tinte scure e le atmosfere horror viste in precedenza, trapiantando il brand in Africa e lasciando il giocatore tra baracche roventi e un sole accecante. Primo capitolo a essere ambientato quasi esclusivamente alla luce del giorno, Capcom ha voluto giocare molto sul contrasto esterno/interno, restituendo in fin dei conti un'atmosfera apprezzabile e delle location ben congegnate e interessanti. Se però gameplay e tipologia dei mostri resta pressoché invariata rispetto a quella presentata nel capitolo precedente (seppur con una veste diversa o maggiori nelle dimensioni e nell'aggressività, i nemici hanno le medesime routine di strategia/attacco nonché, molto spesso, lo stesso concept), quello che regala uno splendido risultato è invece il colpo d'occhio grafico, capace di sfruttare in maniera eccellente la potenza offerta dalle nuove generazioni di console. Resident Evil 5 è infatti il primo capitolo ufficiale a uscire su PS3 e 360, e ancora oggi il comparto tecnico è un vero tripudio di luci/ombre, texture e modelli poligonali. Capcom non badò a spese per il primo capitolo next gen, con costosissime tecniche in motion/performance capture riguardo lo sviluppo e una serie di splendidi viral teaser live action al centro della campagna di marketing. Nonostante luci e ombre, Resident Evil 5 venne apprezzato molto dagli amanti degli sparatutto, ma sfruttando i punti di contatto col passato rappresentò anche una gradevole consolazione per tutti quei fan vecchia scuola disillusi dal capitolo precedente, ormai certi che un vero Resident Evil in forma survival horror non sarebbe più tornato.

CHARACTER PROFILE

NOME: CHRIS REDFIELD
SPECIAL DIVISION: B.S.A.A.

INCUBO SENZA USCITA

Come facilmente intuibile, Resident Evil 5 riprende molti dei temi eliminati dalla versione finale del quarto capitolo, come la ricerca del virus Progenitore o la visita nella tenuta di Ozwell E. Spencer, esplorabile nell'interessantissimo DLC "Lost in Nightmare". Quest'ultimo in particolare si è rivelato un lodevole il tentativo di Capcom di restituire al pubblico location e atmosfere di un tempo coadiuvate dal nuovo sistema di controllo, con un risultato pressoché perfetto. Esemplare poi la (seppur ridottissima) componente narrativa che rivela non solo la vera natura di Wesker, ma anche la figura del misterioso Ozell E. Spencer, fondatore della Umbrella e proprietario della villa del primo capitolo della saga.

BIO ORGANIC WEAPON

CODICE: WESKER UROBOROS
ATTACCO LETALE: SFERZATA FATALE

COOPERAZIONE TRA COLLEGHI

A corroborare la figura di Chris Redfield (ora agente della B.S.A.A.) viene presentata anche Sheva Alomar, personaggio secondario che è forse l'emblema di una delle novità più importanti del gioco: la modalità co-op. Se da un lato però l'introduzione del multiplayer (on-line e offline) rende l'azione ancora più divertente e immersiva, dall'altro uccide la già di per sé debole componente horror sopravvissuta al quarto capitolo, trasformando il gioco in un vero e proprio sparatutto in terza persona con poche (ma quantomeno buone) sezioni di esplorazione.

RESIDENT EVIL 6

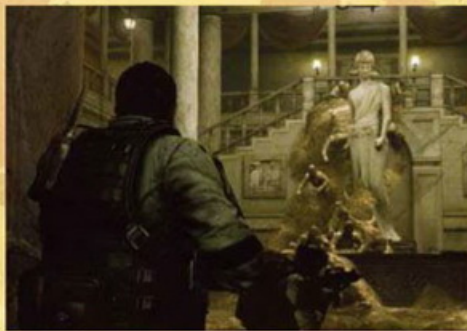
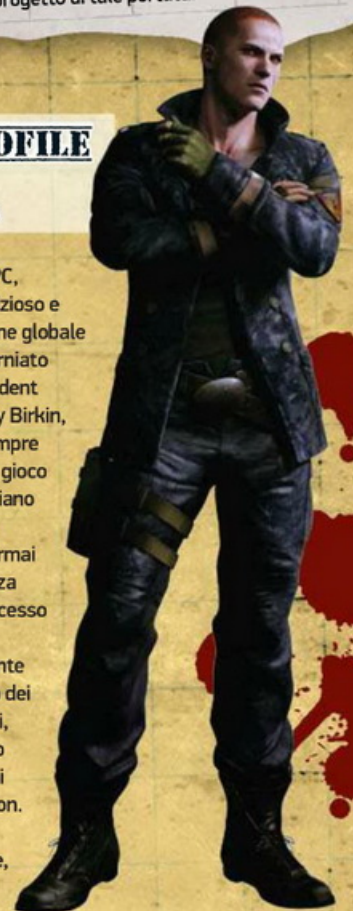
Il male si fa in 4

USCITA: 2012
SISTEMI: PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC
DIRECTOR: EIICHIRO SASAKI
AMBIENTAZIONE: LANGSHIANG/TALL OAKS/EDONIA, GIUGNO 2013

UN CAST ECCESSIVO

Sino a qualche anno fa pensare di trovare riuniti nello stesso gioco personaggi come Leon, Chris, Sherry e Ada avrebbe significato capolavoro assicurato! Oggi, invece, ci ritroviamo con un modesto kolossal dalle potenzialità inespresse. Se da un lato infatti il ritorno di Leon in una nuova Raccoon infestata di zombie, la caratura emotiva dell'avventura di Chris e l'avvento di un accattivante Jake Muller (il figlio nientepopodimenoche di Albert Wesker) potevano essere degli ottimi punti da cui cominciare, dall'altra si perdono in un caotico e scialbo misto di boss privi di qualsiasi appeal, location spesso ripetitive e fasi sparatutto alla lunga noiose. Niente di peggio per un progetto di tale portata!

CHARACTER PROFILE

NOME: JAKE MULLER/WESKER
SPECIAL DIVISION: LA VITA NUOVA

Ultimo capitolo della saga ufficiale uscito per home console e PC, Resident Evil 6 rappresenta senza dubbio il progetto più ambizioso e colossale della serie. Al centro della trama il rischio di infezione globale a opera del C-Virus, osservato da ben tre punti di vista diversi. Imperniato ancora una volta su un'ormai consolidato co-op, protagonisti di Resident Evil 6 sono rispettivamente Leon S. Kennedy, Chris Redfield e Sherry Birkin, ognuno accompagnato da un partner giocabile per un'esperienza sempre più basata sul multiplayer. Tre protagonisti per ben tre campagne di gioco principali (più una bonus, con protagonista Ada Wong) che si intrecciano dando vita a un unico canovaccio narrativo, approcciabili in maniera molto diversa a seconda della situazione a cui ci si trova di fronte. Ormai convinta a dover restituire alla saga il tocco horror di un tempo (senza però rinunciare a quegli elementi che ne hanno permesso il gran successo di pubblico), Capcom ha infatti ben pensato di traslare e spezzare l'esperienza di gioco così da accontentare un po' tutti i fan. Nonostante il gameplay richiami ancora una volta alle meccaniche da sparatutto dei due capitoli precedenti (con l'aggiunta di poter utilizzare doppie armi, effettuare capriole e schivate con la semplice pressione di un tasto o muoversi con l'arma puntata), Resident Evil 6 si fa forte sia di sezioni di gioco dall'atmosfera horror, sia di altre molto più dinamiche e action. L'inserimento, tra l'altro, di un nuovo personaggio capace di poter utilizzare calci e pugni amplia ancora di più il range delle meccaniche, regalando al giocatore perfino dei frangenti da picchiaduro. Se oltre a tutte le variazioni sul tema appena enunciate si aggiungono numerose e varie location di gioco (che spaziano dall'America alle innevate cime europee sino alla caotica Cina), quasi 10 ore per ogni campagna (più quella bonus) e una serie di modalità extra e DLC vari, verrebbe da gridare al capolavoro! Eppure non è così. Nonostante per il prezzo del gioco Capcom offra in effetti un'esperienza estremamente varia e longeva, è proprio nei dettagli di un titolo di tale imponenza che la software house nipponica sembra essersi persa. Partendo da un comparto grafico buono, ma che per molti non è neanche in grado di eguagliare quello del capitolo precedente, Resident Evil 6 appare come un pastone di buone idee realizzate però con poca cura e una qualità complessiva dozzinale. La riprova che "più grande e più grosso" non corrispondono sempre a successo assicurato.

L'ANELLO MANCANTE

Inutile dire che il contraccolpo subito da Capcom in termini di spese e pochi ricavi ha costretto la software house a rivedere i piani futuri. Pensare che, prima dell'uscita, i produttori avevano affermato che Resident Evil 6 avrebbe rappresentato la perfetta evoluzione della serie, offrendo un'esperienza talmente molteplice e curata sin nei dettagli da saper soddisfare qualsiasi fan della serie e non. Il fatto che sino a oggi il titolo rappresenti la maggior produzione Capcom, con ben 600 membri dell'organico di sviluppo, la dice lunga sugli obiettivi qualitativi odierni.

BIO ORGANIC WEAPON

CODICE: USTANAK
ATTACCO LETALE: BRACCIO METALLICO STRITOLATORE

A TU PER TU CON IL TEAM DI CAPCOM

Masachika Kawata è una delle figure storiche di Capcom oltre che un veterano della saga. Producer di titoli più recenti come Resident Evil: Operation Raccoon City, Resident Evil Mercenaries e Resident Evil Revelations, ha anche contribuito in maniera determinante alla realizzazione di titoli memorabili come Resident Evil 3: Nemesis, Dino Crisis, Dino Crisis 2, Onimusha: Warlords, Resident Evil Remake, Resident Evil 4, Resident Evil: The Umbrella/ Darkside Chronicles e Resident Evil 5.

Masachika Kawata

Ha lavorato su tre titoli della serie molto diversi tra loro, come Resident Evil 5, Revelations e Operation: Raccoon City. Pensa che il passaggio dal cosiddetto "survival horror" al genere action sia stato necessario per la saga? E i risultati, hanno soddisfatto le aspettative?

Penso che la varietà di stili di gioco sia importante per l'industria in generale, per permetterle di andare avanti. Questi tre titoli hanno comunque avuto risultati piuttosto diversi.

Resident Evil 5 ha continuato il sistema di gioco di Resident Evil 4 e migliorato la grafica, alzando la posta in gioco in termini di grandezza. Alla fine, è stato il titolo maggior successo della serie principale, ma lo sviluppo ha preso così tanto tempo che, per quando è stato pubblicato, era un po' indietro con i tempi in termini di game design.

Operation Raccoon City è stato destinato al mercato degli shooter, il più grande e attivo in Nord America. È stato un successo finanziario, ma i contenuti erano abbastanza limitati e non ha soddisfatto le aspettative dei fan di Resident Evil.

Resident Evil Revelations è riuscito a continuare lo stile di gameplay di Resident Evil 4 e 5, pur rimanendo concettualmente più simile a quello del primo Resident Evil. È stato progettato tenendo in considerazione i fan dei giochi classici, e questo ha dato i suoi frutti. Infatti, dei tre titoli in questione è stato quello meglio accolto.

I numeri dicono che il "nuovo" Resident Evil con meccaniche action, a partire dal quarto capitolo, ha avuto un grande successo tra le giovani generazioni. Il tentativo di ripristinare vecchi stilemi, come avvenuto con Revelations, è un segno che Capcom vuole dare la giusta importanza anche a quelli che erano gli elementi originali della serie?

Certamente, sentiamo che è importante prendere tanto i migliori elementi dei giochi classici, tanto quelli dei nuovi, ma nel modo giusto. Rilanciare le meccaniche di gioco è stata la principale priorità durante lo sviluppo di Resident Evil 4, e da quel momento abbiamo iniziato a sentirci limitati dalle costrizioni del vecchio stile. Penso che alla fine abbiamo avuto ragione, dato il successo del gioco tra giocatori di ogni tipo e le sue eccellenti prestazioni su più piattaforme, tra cui GameCube, PS2 e Wii. Alcuni fan più accaniti non potevano accettare un gioco di Resident Evil senza Umbrella Corporation, senza gli zombi e molti altri aspetti dei primi tre giochi. Ma Resident Evil 4, da quel momento in poi, è diventato il punto di riferimento per il moderno survival horror.

Revelations impiega meccaniche di gioco simili a Resident Evil 4, inoltre condivide con quel gioco l'assenza di zombi. Tuttavia, è possibile assistere al ritorno di una mappa più labirintica rispetto a Resident Evil 4, che era invece relativamente lineare. È concettualmente distante da Operation Raccoon City, in sviluppo nello stesso periodo. Tutti questi fattori, combinati con l'ambientazione inquietante della nave fantasma sperduta in mare aperto, mi fanno pensare che i giocatori si sentiranno come se stessero di fronte agli episodi classici, pur beneficiando delle innovazioni apportate da Resident Evil 4.

Negli ultimi mesi, diversi giochi della serie sono stati pubblicati in un tempo molto breve. Secondo lei, qual è la prerogativa principale per Capcom? Espandere il marchio in più generi, lavorando su giochi diversi allo stesso tempo, o piuttosto concentrarsi su un titolo alla volta in modo da ottenere un risultato di indubbia qualità?

Il piano di pubblicazione, molto accelerato, di Resident Evil è stato avviato per dare ai fan più giochi in grado di divertirli. Ma credo che sia giunto il momento per noi di rivalutare tale approccio. Abbiamo bisogno di creare giochi di qualità. Nel mercato dei giochi attuali, è molto rischioso investire tutte le risorse in un unico obiettivo e spendere un sacco di soldi sviluppare una sola hit. Ma a doversi preoccupare di questo è Capcom, non i nostri supporter!

I primi capitoli della serie Resident Evil erano pensati per calare i giocatori all'interno di un ecosistema limitato (come ad esempio la villa, la stazione di polizia o la città). Con il quarto, quinto e sesto capitolo, il male sembra essere diventato globale. Quanto è difficile mantenere credibile la storia e l'atmosfera, dopo che la trama ha allargato la sua estensione in modo così massiccio?

In generale, il peso specifico delle storie nei videogiochi è aumentato, durante gli anni. Noi, abbiamo lavorato per assicurarci che i giocatori possano giocare a qualsiasi titolo della serie, senza bisogno di aver completato tutti i giochi precedenti. A livello di sviluppo vero e proprio, questo non è facile. Revelations, come titolo 'spin-off' fuori dalla principale serie numerata, è stato in grado di raccontare una storia più compatta, e questo approccio si è rivelato decisamente buono.

Tsukasa Takenaka

Oltre a essere una delle personalità più disponibili e solari della software house di Osaka, Tsukasa Takenaka è stato Producer di Resident Evil Revelations, ma prima ancora ha lavorato su Onimusha 3: Demon Siege, Resident Evil 5, Resident Evil: Operation Raccoon City e Resident Evil 6.

La trasposizione di Resident Evil Revelations per home console è una sorta di promozione per il gioco. Qual è il motivo di questa scelta? Offrire ai fan un classico stile di gioco survival horror, lontano dall'esperienza di Resident Evil 6, o è per ampliare il mercato di un gioco che già ha avuto un grande successo su una console portatile?
Come creatore di videogiochi, ho sempre voglia di far arrivare il gioco nelle mani di quanti più giocatori possibile. Questa versione console, però, è stata anche una risposta alle numerose richieste che abbiamo ricevuto dai giocatori di portare Revelations sui loro schermi HDTV, fin dal lancio del gioco per 3DS.

Resident Evil Revelations può essere definito come il punto di svolta di una serie ormai puramente orientata all'azione? È un segnale che la componente orrore è una prerogativa comunque fondamentale per il marchio?
Trovare nuovi tipi di orrore è sempre stata una sfida della serie. Resident Evil 5, per esempio, ha usato l'Africa come ambientazione per giocare sul concetto di luce e di tenebre, e ha quindi rappresentato visivamente l'orrore in una maniera molto personale. Con Revelations abbiamo scelto lo stile di orrore più classico, e nei futuri episodi continueremo a cercare di trovare il modo di superare le aspettative dei nostri fan.

Quali sono stati i punti chiave che avete discusso durante la fase di concept, design e sviluppo di Revelations? Il ritorno all'atmosfera horror era tra questi?
Uno dei nostri punti chiave era creare dei livelli che il giocatore non volesse semplicemente attraversare di corsa. Abbiamo discusso su come progettare il gioco in maniera tale che ci si trovasse ad aver paura di quello che potrebbe essere dietro l'angolo, o dietro la porta accanto, spingendo quindi i giocatori a muoversi con molta attenzione immergendosi più a fondo nell'atmosfera.

I primi capitoli della serie calavano il giocatore in un ecosistema limitato (ad esempio la villa, la stazione di polizia o la città). Con il quarto, quinto e sesto capitolo, il male sembra essere diventato globale. Quanto è difficile mantenere credibile storia e atmosfera, nel momento in cui la trama allarga la sua influenza in modo così massiccio?
Avendo lavorato come game designer su Resident Evil 5, e avendo aiutato lo sceneggiatore a mantenere la coerenza narrativa negli episodi precedenti, so per esperienza che si tratta di un compito impegnativo e divertente allo stesso tempo. Cambiando l'ambientazione, di conseguenza cambiano anche le atmosfere; per esempio, Resident Evil Revelations ha dei momenti ambientati a bordo di una nave, arrivando persino a spostarsi su di una montagna innevata. Se il gioco ha una coerenza di fondo nel suo concept, è da lì che proviene anche la coerenza delle atmosfere ed è per questo che i giocatori riescono ad accettare i cambi di ambientazione nella storia.

Qual è stato il primo gioco della serie a cui ha lavorato? C'è un momento che ricorda con particolare piacere?
Resident Evil 5 è stato il primo gioco della serie su cui ho lavorato. La B.S.A.A. è stata per lo più una mia creazione, ed è stata utilizzata successivamente sia in Resident Evil Revelations che in Resident Evil 6. Ma la prima cosa che ho fatto, lavorando a Resident Evil 5, è stato scrivere la storia di Sheva, e questo è il mio ricordo più bello del gioco.

Qual è il suo capitolo preferito in tutta la saga e perché?
Direi Resident Evil Revelations, semplicemente perché sono stato coinvolto nel suo sviluppo dall'inizio alla fine ed è quello che sento più vicino. Mi hanno addirittura dato il soprannome di Keith, quando è stato fatto notare che porto un po' di somiglianza con il personaggio di Revelations (ride).

Se avesse la possibilità di tornare indietro, qual è l'elemento del primo Resident Evil che avrebbe lasciato invariato negli ultimi titoli?
Io non penso che cambierei nulla di come la serie si è evoluta, perché credo che gli elementi horror fondamentali continuano ad essere messi al centro di tutto anche nei titoli più recenti.

Qual è stato il primo gioco della serie al quale ha lavorato? C'è un momento che ricorda con particolare piacere?
Ho aiutato con la creazione degli sfondi per Resident Evil 3. È stata la prima volta che ho lavorato con sfondi pre-renderizzati, il che è molto difficile. Quindi, certamente è stato memorabile, ma forse non per le ragioni giuste!

Qual è il suo capitolo preferito in tutta la saga e perchè?
Resident Evil 4, con le sue meccaniche di gioco innovative e le atmosfere survival horror. Ma ovviamente ho ancora un debole per i primi Resident Evil. Il fatto che non sapessi mai cosa si nascondeva dietro ogni angolo, la varietà delle location che si apriva procedendo nella magione... all'epoca era davvero incredibile.

Se avesse la possibilità di tornare indietro, qual è l'elemento del primo Resident Evil che avrebbe lasciato invariato negli ultimi titoli?
Nei primi due giochi, si poteva cambiare personaggio ed esplorare le stesse aree con risultati diversi. Vedere il gioco da due diversi punti di vista era qualcosa di piuttosto unico, quindi mi piacerebbe che qualcosa di simile ritornasse nei titoli futuri, se possibile.

A TU PER TU CON IL TEAM DI CAPCOM

Yoshiaki Hirabayashi è senza dubbio una delle risorse più importanti di Capcom e dell'intera saga di Resident Evil. Negli ultimi dieci anni ha infatti contribuito in maniera determinante allo sviluppo di Resident Evil Zero, Resident Evil Remake, P.N. 03, Dino Crisis 3, Viewtiful Joe 2, Resident Evil 4, Resident Evil: The Umbrella Chronicles, Resident Evil 5 e, da poco, ha ricoperto il ruolo di Producer in Resident Evil 6.

Yoshiaki Hirabayashi

Resident Evil 6 è forse il titolo più ampio e variegato della serie. Com'è arrivato alla progettazione di un prodotto che mescola fasi d'azione, horror e sparatutto in un unico prodotto?
La serie Resident Evil è apprezzata da un gran numero di persone in tutto il mondo. Con Resident Evil 6, abbiamo voluto permettere al maggior numero di fan possibili di godersi il gioco. Per questo abbiamo deciso di utilizzare lo stile survival horror come base, per poi progettare un gioco con una varietà molto più alta nell'esperienza.

La risposta di pubblico e di critica, per quanto riguarda Resident Evil 6, ha soddisfatto le vostre aspettative?
Una volta che il gioco è stato pubblicato, ho visto che molte persone hanno amato il gioco. Ma al contrario, per molti non era quello che si aspettavano da un gioco della serie, e sono rimasti insoddisfatti. Secondo me, questo ha dimostrato che non eravamo in grado di soddisfare le aspettative di tutti i giocatori, e nel modo più completo, come avremmo invece potuto. È proprio da questa consapevolezza che partiremo quando arriverà il momento di sviluppare i futuri titoli.

Cosa cambierebbe oggi in Resident Evil 6? Cosa pensa che non abbia funzionato, e quale elemento vorrebbe riportare in un futuro capitolo della serie?
Come per ogni altro gioco, vedere il feedback dei giocatori dopo il lancio è il modo migliore per capire quello che ha funzionato o meno. Penso che l'ampio respiro del gioco, senza precedenti per la serie, e la narrazione incrociata siano stati ben ricevuti. Tuttavia, la grande mole di QTE e la gestione della telecamera ha rovinato l'immersione per molta gente. Abbiamo risolto questi problemi con degli aggiornamenti dopo l'uscita del gioco, dando la possibilità di regolare la telecamera o di far avvenire la maggior parte dei QTE in automatico. Ma, a pensarci bene, queste caratteristiche sarebbero dovute essere nel gioco fin dall'inizio.

I primi capitoli della serie calavano il giocatore in un ecosistema limitato (ad esempio la villa, la stazione di polizia o la città). Con il quarto, quinto e sesto capitolo, il male sembra essere diventato globale. Quanto è difficile mantenere credibile storia e atmosfera, nel momento in cui la trama allarga la sua influenza in modo così massiccio?
È molto difficile. La scala più ampia ci ha permesso di fare più

RESIDENTEVIL.IT

Resident Evil.it è la community ufficiale italiana della leggendaria serie horror nipponica. Riconosciuto da Capcom, il sito è un'ottima fonte di informazioni, curiosità e immagini relative a Biohazard, godendo anche del supporto diretto del colosso giapponese, che ha persino invitato il gestore della community a una visita esclusiva degli studios di Osaka, dove attualmente si trova il team di sviluppo di Resident Evil.

cose. Ma il rovescio della medaglia è che diventa difficile creare un'atmosfera horror più compatta.

Si è spesso ipotizzato che il virus presente in Resident Evil 6 sia il C-virus, e che questo possa portare ad un contagio su scala globale. Questo punto di svolta nella serie potrebbe portare un ritorno alle vecchie ambientazioni attraverso un reboot?

Cerchiamo sempre di introdurre nuove esperienze horror, attraverso il design dei nemici, e il concetto di C-virus è stato pensato proprio in questo senso, non solo per aumentare la scala del contagio rispetto ai giochi precedenti. Per quanto riguarda i giochi futuri, non posso dire nulla in questo momento, ma spero poter rispondere alla vostra domanda in futuro.

Qual è stato il primo gioco della serie a cui ha lavorato? C'è un momento che ricorda con particolare piacere?

Il remake per GameCube di Resident Evil. È stato davvero un grande gioco, che ha preso il meglio del primo episodio e l'ha reso ancora migliore. Credo che abbia un posto speciale nel mio cuore anche rispetto agli altri giochi della serie (probabilmente, il mio attaccamento è dovuto al fatto che è stato il primo sul quale abbia mai lavorato).

Il mio primo compito fu creare gli zombi che compaiono nel cimitero. Decidere un equilibrio tra il realismo della creatura, e le necessità del gioco in termini di design dei nemici, è stato un tipico processo di trial and error, che mi ha insegnato molto su quello che dovrebbe essere un gioco di Resident Evil.

Qual è il suo capitolo preferito in tutta la saga e perché?

Forse dovrei dire il remake di Resident Evil per GameCube, per le ragioni osservate in precedenza, ma Resident Evil 4 è quello che si avvicina di più. È rimasto fedele all'esperienza survival horror per cui la serie era conosciuta, pur ripensando completamente il gameplay, ed è stata una vera e propria rinascita che ha permesso agli episodi recenti di assumere la loro attuale forma.

Se avesse la possibilità di tornare indietro, quale elemento dal primo Resident Evil avrebbe lasciato invariato negli ultimi titoli?

Non credo che sia molto costruttivo ripercorrere i titoli già pubblicati della serie e cominciare a pensare a quello che si poteva mettere o togliere. Ogni titolo è stato frutto dello sforzo dei loro creatori, che hanno cercato di sviluppare il miglior gioco possibile nonché quello più adatto per il momento in cui è stato pubblicato. Quindi, penso che ogni episodio fosse, a suo modo, il migliore possibile.

Il mio desiderio è che i migliori elementi dell'esperienza survival horror di Resident Evil siano ripresi in futuro, per creare nuove ed eccitanti esperienze.

ANTEPRIME

54 \\ Beyond: Two Souls
58 \\ Batman: Arkham Origins
60 \\ Saints Row IV
62 \\ Battlefield 4
64 \\ Dark Souls 2
66 \\ FIFA 14
68 \\ Remember Me
70 \\ Dragon's Crown
71 \\ One Piece: Pirate Warriors 2

SWEET DREAMS (ARE MADE OF THIS)

150 numeri di GR non sono mica pochi eh. Per quantificare l'importanza di tale traguardo bisognerebbe fare come con i cani: ogni anno di sopravvivenza in edicola per una rivista di settore vale sette anni di un essere umano. Aver firmato una decina di editoriali in uno spazio prestigioso come questo è per me motivo di vanto e orgoglio. Da lettore, Game Republic lo seguo dal mitologico numero 0 (chi pensate che abbia fornito le scansioni che trovate in Time Warp?!?); non nascondo che allora, in un periodo in cui l'accesso alla grande rete era per me un pallido miraggio, quella delle anteprime era la mia sezione preferita, poiché permetteva di dare uno sguardo su titoli di cui ignoravi l'esistenza, avere un calendario delle uscite e, in ultima analisi, sognare il futuro. Ora come ora, gli annunci di console e titoli AAA avvengono in diretta streaming e le date d'uscita vengono "estorte" dagli archivi di Amazon. Eppure, penso che le nostre anteprime abbiano ancora l'impagabile pregio di lasciare i lettori liberi di sognare; lo fanno grazie a un taglio critico attento e acuto, agli hands-on approfonditi e appassionati, alle importanti esclusive e alle chiacchierate che gli sviluppatori ci concedono gentilmente di tanto in tanto. C'è un E3 alle porte: nell'epoca pre-internet, il numero con le anteprime da Los Angeles ha rappresentato per anni l'appuntamento più atteso dai lettori. Spiace quindi che big come Nintendo e 2K abbiano deciso di limitare la propria presenza per l'edizione 2013. È vero, il nuovo Mario su Wii U lo vedremo grazie a un Nintendo Direct e GTA V spopolerà grazie all'ennesimo trailer virale. Ma la magia dell'E3, per chi è cresciuto a pane e riviste di videogame, è tutta un'altra cosa. GR ci sarà comunque, con la stessa passione che anima le anteprime già da 150 mesi. Quale occasione migliore per continuare a sognare?

Manuele Paoletti

Luci, motore: azione!

Sulla copertina di Beyond si legge a caratteri belli spessi "Starring Ellen Paige". Tale scelta, apparentemente dettata da un marketing forsennato, trova in realtà una giustificazione più profonda che le parole molto difficilmente possono rappresentare. La caratura della recitazione, l'assoluta bellezza delle inquadrature e precise scelte di regia non fanno che aumentare quel senso di trovarsi dinanzi a qualcosa che non sia neanche paragonabile a un mero "plot per videogames". Gli attori sono infatti vivi, bellissimi da vedere. Le loro espressioni, le loro movenze, finanche certi impercettibili gesti dettati dallo stress, sono lo specchio di un lavoro attoriale senza precedenti. Quello "Starring Ellen Paige", dunque, non è un mero vezzo del settore vendite ma la giusta dignità che si confà a un'opera finemente recitata.

Beyond: Two Souls

CONCEPT Una ragazza dal passato travagliato, una presenza paranormale, il male di vivere. Quantic Dreams schiaccia l'acceleratore sul profilo emozionale narrando una storia a metà tra fantascienza e drammaticità.

INFORMAZIONI

Dettagli

Dettagli
Formato: PS3
Origine: Europa
Developer: Quantic Dreams
Publisher: Sony
Genere: Adventure
Uscita: 09/10/2013
Giocatori: 1

Profilo Quantic Dream

Nata nel 1997, Quantic Dream ha sempre fatto del coinvolgimento e dell'emozionalità i tratti distintivi dei suoi prodotti. Dopo averci regalato un intenso momento di empatia grazie alla storia narrata in Heavy Rain, la compagnia francese punta adesso ad un nuovo approccio alle emozioni attraverso una storia a metà tra cospirazione, fantascienza e soprattutto interattività. Quantic Dream insomma distilla, come sempre, il proprio talento attraverso gli aspetti più profondi della psiche umana.

Quantic Dream

Omikron: The Nomad Soul
2000 (Dreamcast)
Fahrenheit
2005 (Multipiattaforma)
Heavy Rain
2010 (PS3)

Due anime, una storia

Annunciato in pompa magna un paio di anni fa e ormai prossimo ai nastri di partenza, Beyond: Two Souls si è finalmente mostrato agli occhi della stampa dandoci la possibilità di saggiare il potenziale dell'ultima fatica di Quantic Dream. Partendo da quello che fu Fahrenheit, il team di David Cage sembra ormai abbastanza maturo da completare il proprio iter di crescita professionale, attraverso un prodotto che non solo trasuda talento e passione, ma che si spinge ancora di più verso una narrazione matura e ricercata in cui l'utente non può che sentirsi coinvolto. L'animo dell'opera, per quel che abbiamo visto, trascende quelli che erano i limiti imposti dalla trama di Heavy Rain (poco più di un drammatico "spaccato" sulla vita dei vari personaggi), raccontandoci piuttosto una vicenda che si intreccia lungo quindici anni e le cui tinte si mescoleranno sapientemente per passare dall'horror, al dramma, sino alla pura fantascienza. Beyond: Two Souls, quindi, è sostanzialmente la storia di Jodie, una ragazza dotata di un dono unico che, per certi versi, è una vera maledizione. La ragazza, sin da tenerissima età, è infatti legata a un'entità spirituale che lei chiama Aiden e a cui spesso si riferisce come "La Bestia". Aiden è infatti possessivo, spesso violento ed incontrollabile. È una sorta di spettro, privo di corpo e consistenza ma capace comunque di interagire con la materia del nostro piano di esistenza. La sua natura violenta, i suoi desideri, finanche le sue frustrazioni e come il tutto si interfacci poi con la povera Jodie, è sostanzialmente il cuore della trama. Proprio a causa di Aiden, infatti, Jodie è da sempre sotto l'occhio attento di una apposita equipe medica che, tanto per tenerla sotto controllo, tanto per studiarla, assedia la ragazza sin dalla più tenera età. Superato l'interessante cliché narrativo del serial killer, Quantic Dream tenta adesso una strada diversa, alle soglie de paranormale in cui la trama, grazie a sapienti giochi di sceneggiatura, regia e soprattutto attori, non solo intriga ma praticamente avvinghia allo schermo. La narrazione non sequenziale si muove infatti lungo un arco narrativo lunghissimo in cui non solo si susseguiranno gli eventi più disparati, ma soprattutto terrà banco un cast foltissimo e ricco idi carattere in cui è impossibile non citare almeno la protagonista (interpretata da Ellen Page) ed il dottore che la tiene in cura per ben otto anni: Nathan Dawkings (Willem Defoe). Parte del fascino, inoltre, deriva ovviamente dalla possibilità di poter utilizzare Aiden a proprio piacimento nel corso del gioco, sfruttando le capacità dello spettro per i compiti più disparati. Pigiato un tasto siamo immediatamente catapultati fuori dal copro di Jodie che, restando un attimo immobile, da a Aiden la possibilità di esplorare a piacimento la zona, nonché di interagire con eventuali oggetti. La natura del titolo, sovente investigativa, si sposa perfettamente con queste caratteristiche. Aiden, privo di una qualsiasi fisicità, non è infatti confinato dalle pareti di una stanza, da una porta chiusa, o da un soffitto. Occorre, ad esempio, scovare un codice nascosto in una stanza blindata? Per lo spettro non sarà un problema superare il muro per darci la possibilità di osservare e rintracciare quello che ci occorre. Un muro di fuoco ci sbarra il cammino verso un estintore? Aiden potrà superarlo e dare all'estintore un colpo di forza tale da arrivar ai nostri piedi. Le possibilità, per quanto ad ora sembrino molto "canoniche", sembrano davvero numerose e limitate solo dall'ingegno del giocatore e dalle necessità imposte dalle varie situazioni di gioco. Non bisogna poi dimenticare che per quanto "asservito al gameplay", Aiden è comunque devoto a un carattere irruento e violento. Ciò significa che, in situazioni in cui potremo interagire con certi personaggi, nulla ci vieterà di dare bella mostra dell'ira dello

> "Beyond non è quindi solo la storia del rapporto tra Jodie e Aiden, ma è piuttosto la visione di quella vita attraverso "il nostro punto di vista""

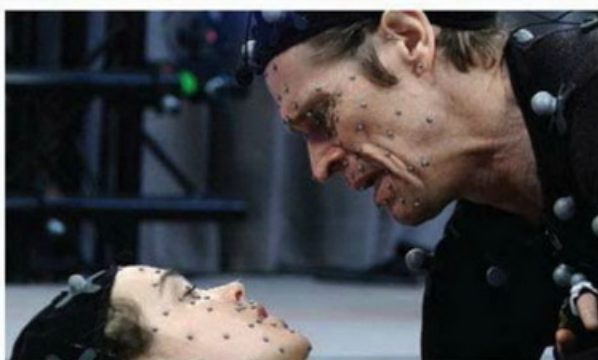
Down: La storia comincia da qui: una bambina, uno spettro, un disagio che promette di cambiarla per sempre.

UNA STORIA, TANTE STORIE.

Seppur non sia chiaro quando e quanto potremo influire sulla piega degli eventi narrati, Guillaume de Fondaumière, Executive Producer di Beyond, ci ha spiegato quanto segue: "il sistema sarà molto simile a quello di Heavy Rain. Alcune scene saranno potentemente influenzate dalle azioni compiute in precedenza, ed è garantito l'approdo a diversi finali. Ma il punto focale è che le scelte dell'utente non determineranno solamente il corso degli eventi, ma anche il modo che ognuno di noi avrà di conoscere, interpretare e capire i personaggi".

spettro, sia impossessandosi di un nuovo corpo al fine di controllarlo, sia eventualmente per terrorizzarlo o per comportarsi in modo malevolo per il puro gusto di farlo. La libertà promessa dal titolo in tal senso sembra enorme, anche se non ci è dato sapere quanto poi la cosa influisca direttamente sulla narrazione e sui rapporti tra i personaggi. Quel che è certo è che la trama, nelle sue complesse sfaccettature, certamente non mancherà di proporci bivi e complesse scelte decisionali, proprio come era stato per Heavy Rain. Il plot, infatti, ci metterà in mano tutte le carte per poter saggiare più che adeguatamente ogni situazione possibile e da questo punto di vista Beyond sembra un titolo dal carattere vincente e indovinato, grazie soprattutto alle capacità attoriali di un cast il cui talento non perde i colpi nonostante la digitalizzazione. Lo scorcio di gameplay offerto da Quantic Dream, dunque, non solo ci ha dato l'opportunità di saggiare in prima persona quanto appena enunciato ma ci ha mostrato anche il carattere della produzione che, ad oggi, era appena sotteso. Partiamo comunque da un presupposto: le dinamiche di gioco saggiate in Heavy Rain non sono state sconvolte ma piuttosto affinate. Il gioco è, come per il suo predecessore, un titolo che punta tutto sul coinvolgimento e la sceneggiatura lasciando le dinamiche ludiche al solo profilo di "mera interazione". Se pensavate, quindi, di correre in giro per sparare alla gente avete sbagliato tutto. Beyond è infatti concettualmente vicinissimo a Heavy Rain, salvo una più profonda interazione con gli ambienti (grazie soprattutto a Aiden) e un meno invasivo sistema di quick time event. A differenza del passato, infatti, l'interfaccia con cui i QTE si mostrano al giocatore è stata corposamente snellita, così da affinare quell'idea di coinvolgimento e meraviglia nell'osservare lo schermo. L'assenza di quasi tutti i tasti da premere, in effetti, si dimostra vincente, annullando quasi del tutto quel senso di "artefatto" che ancora divide il media videoludico da quello cinematografico. Salvo qualche rara occasione, il giocatore si renderà conto delle azioni da compiere grazie ad un sistema che, rallentando per un attimo l'azione, focalizza l'attenzione della telecamera sull'oggetto interagibile. L'interazione è quindi lasciata alla levetta analogica che, mossa all'occorrenza nella direzione giusta, permetterà la buona riuscita del tutto. La bontà del sistema ci è stata mostrata proprio nel corso di una sessione di combattimento corpo a corpo ed il risultato è intuitivo e preciso. Certo è che, più che in passato, il tempismo e la reattività si fanno fondamentali contribuendo, dove possibile, ad aumentare la sensazione di coinvolgimento diretto. Subire un pugno, contrattaccare, parare: nella loro intuitività tali azioni ci sono sembrate fluide e, complice l'assenza di qualsivoglia indicazione in merito ai tasti da premere, ci siamo resi conto di essere assolutamente partecipi dell'azione su schermo, essendo costretti ad un'azione tanto immediata quanto reattiva, come potrebbe essere quella che avremmo se

Down: La qualità della motion capture è eccelsa restituendo una qualità visiva senza pari!

■ **Up:** Ad un certo punto la ragazza verrà arruolata dalla CIA con il compito di occuparsi di "particolari" casi di investigazione.

stessimo combattendo in prima persona. Ove Heavy Rain in un certo senso veicolava le nostre azioni, Beyond invece costringe l'utente ad una reattività spontanea, data dalle necessità e dai contesti. Parliamo quindi di un lavoro che ruota tutto attorno all'utente ed al suo rapporto con la sospensione dell'incredulità. Beyond non è quindi solo la storia del rapporto tra Jodie e Aiden, ma è piuttosto la visione di quella vita attraverso "il nostro punto di vista". Un'esperienza particolarissima che, come Heavty Rain, meriterebbe un giro di prova da parte di qualsiasi utente, anche solo per saggiare le tessiture di un prodotto diverso dal target medio del mercato. Tecnicamente, poi, il titolo tocca vette elevatissime, grazie a un lavoro di motion capture integrale che oltre ai movimenti del volto, ha catturato anche ogni flessione muscolare del corpo. Un lavoro impressionante cui si sommano tutta una serie di attenzioni che contribuiscono, già in questa fase dello sviluppo, ad avere un quadro molto chiaro delle qualità tecniche del titolo. Il rendering, lo shading, ma anche solo la mera costruzione poligonale del titolo restituiscono un risultato strabiliante. Anche il lavoro di texturizzazione è eccellente, sebbene in questa fase dello sviluppo ancora non tutto sia al suo posto (abbiamo, per esempio, evidenziato alcuni ritardi nel caricamento di certe texture). Beyond è quindi nel complesso un prodotto innovativo di charme e stile le cui promesse certamente non saranno disilluse in fase di prova della versione finale. Tutto, dalla trama, alla caratterizzazione, sino al gameplay, trasuda una ricerca nel dettaglio che difficilmente si saggia nelle opere moderne. Il fatto che poi il tutto sia concentrato e distribuito per renderci partecipi a livello narrativo e non solo, contribuisce a rendere l'idea che il videogame sia davvero "la decima arte", degna come non mai di sedere accanto alle più antiche ed illustri muse.

Raffaele Giasi

COINVOLGIMENTO, SENTIMENTI, UMANITÀ

Una delle cose che più ci ha stupito è l'infinita sequenza di eventi e varietà che si intercorrono lungo la trama del gioco. Partendo dal centro medico, che verrà attaccato da una serie di creature sovrannaturali, si passerà alle situazioni più disparate: arruolati dalla CIA, senzatetto per strada, fuggiaschi da un ente governativo e persino intenti nel far nascere un bambino. Beyond è un inno alla varietà sotto cui si snodano sentimenti d assoluta umanità quali rabbia, odio, sconforto e amore. Il tutto pennellato a tinte forti dai principali leitmotiv della psiche umana come solitudine, ambizione, determinazione e depressione. Le situazioni, sommate agli stati d'animo, acquerellano scelte indefinite e talvolta improbabili e starà a noi decidere come si evolverà la turbolenta vicenda della vita di Jodie.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, Wii U
Origine: USA
Developer: Warner Bros. Games Montreal
Publisher: Warner Bros. Interactive Entertainment
Genere: Azione, Avventura
Uscita: 25 ottobre 2013
Giocatori: 1

Batman nei videogiochi

L'Uomo Pipistrello fa la sua prima comparsa nell'universo videoludico nel 1986 in un semplice titolo sviluppato da Ocean Software per diversi computer. Il Cavaliere Oscuro, come il meno fortunato Superman attraversa le varie ere dell'Entertainment digitale fino ad approdare ai giorni nostri con la sere Arkham, figurando anche in versione LEGO e nel recente Injustice: Gods Among Us.

I videogame di Batman

Batman
1986 (Amstrad, Spectrum, MSX)

Batman Beyond: Return of the Joker
2000 (Game Boy Color, Nintendo 64, Playstation)

LEGO Batman
2008 (Nintendo DS, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation Portable, Wii, Windows, Xbox 360)

Batman: Arkham Asylum
2009 (PlayStation 3, Xbox 360, Windows, Mac OS X)

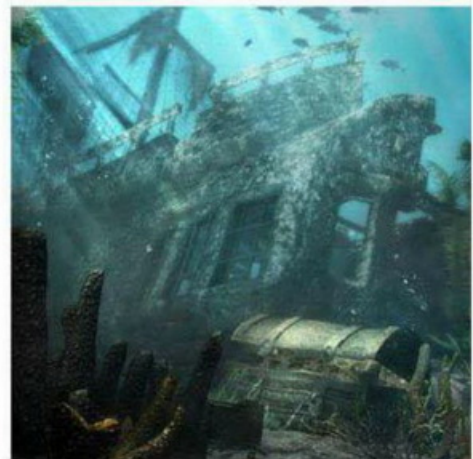
Batman: Arkham City
2011 (Wii U, Xbox 360, Microsoft Windows, PlayStation 3)

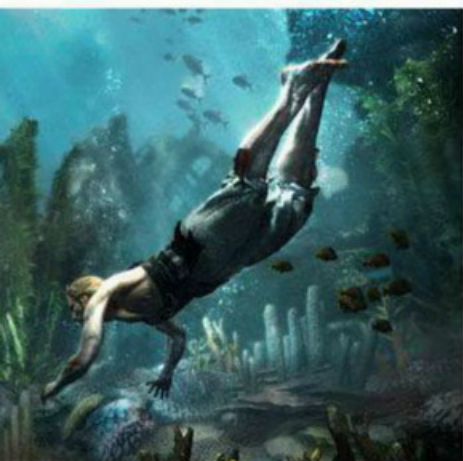
Injustice: Gods Among Us
2013 (Xbox 360, PlayStation 3)

Batman: Arkham Origins

CONCEPT Il culmine di una trilogia che con i precedenti Arkham Asylum e Arkham City ha toccato in questi anni i massimi livelli dell'intrattenimento videoludico.

Il Cavaliere Oscuro ci porta a conoscenza di una nuova minaccia per Gotham

Il Cavaliere Oscuro è tornato. Gioite appassionati dell'eroe per antonomasia. Se pensavate di aver vissuto la più forte ed appassionante esperienza di videogaming mascherato preparatevi a tornare sui vostri passi. Batman: Arkham Origin è la notizia che molti, se non tutti, videogiocatori incalliti aspettavamo con ansia. L'Uomo Pipistrello è pronto ad accompagnarci in un tuffo nel passato per scoprire una nuova e preoccupante minaccia che incombe su Gotham City. Le vicende narrate in Batman: Arkham Origins prendono piede prima degli avvenimenti di Arkham Asylum ed Arkham City, quando il nostro paladino non era nulla più che un acchiappa criminali alle prime armi. Infatti l'alter ego di Bruce Wayne si era limitato fino ad allora a combattere piccoli criminali e gangster, senza mai imbattersi in un vero super-cattivo meritevole di tale appellativo. Ben presto però Batman vede incrociare il proprio destino con quello di Black Mask, potente criminale senza scrupoli disposto ad assoldare i più perfidi protagonisti della mala pur di scoprire la vera identità che si cela dietro la maschera dell'Uomo Pipistrello. Le immagini svelateci fino ad ora confermano la presenza di alcuni noti cattivi della serie Batman, trai quali troviamo Joker, Bane, Killer Croc, Scarecrow e Deadshot. La storia del gioco è fortemente ispirata alla serie a fumetti Batman: Legends of the Dark Knight e alla graphic novel Batman: Year One, la quale descrive il primo anno di attività dell'eroe di Gotham. Inoltre la trama del titolo svelerà alcuni nuovi dettagli riguardo al rapporto tra Batman e il fido servitore Alfred. Passando ad analizzare il gioco più in profondità, il gameplay di Batman: Arkham Origins non si distacca molto dallo stile riscontrato in Arkam City. Squadra vincente non si cambia e, anche se Warner ha deciso di puntare sul sicuro, ha introdotto alcune novità interessanti che potrebbero rendere l'esperienza di gioco di Arkham Origins ancora più completa del suo predecessore (possibile?!?). Un nuovo gadget che accompagnerà il giocatore lungo le vicende di Gotham City è il Remote Claw: una sorta di doppio rampino che permette

all'eroe mascherato di acchiappare due oggetti e farli scontrare tra di essi. Naturalmente il processo si estende anche ai malcapitati nemici che potranno essere urtati tra loro o scaraventati contro l'oggetto contundente di turno. Un'altra novità presente nella nuova avventura del pipistrello miliardario è la possibilità di spostarsi per mezzo del Batwing che ci permetterà di raggiungere le varie aree delle città molto più velocemente del mero trasporto zu Fuss. L'unica (grossa) pecca del Batwing è l'impossibilità di controllare personalmente l'aereo; peccato perché l'idea di metterci alla guida del jet privato di un eroe dei fumetti ci allettava e non poco! Nel caso la missione principale del gioco non vi soddisfi appieno, gli sviluppatori dei Warner Studios hanno pensato anche ad una ricca serie di missioni secondarie che andranno ad aumentare i nostri punti esperienza, permettendoci di arricchire

> "Batman: Arkham Origins suona alle orecchie dei giocatori come la nona sinfonia di Beethoven"

Up: Il gameplay di Blackgate sarà un mix tra azioni in 2D e sfondi tridimensionali, un connubio vincente sulle console portatili.

Left: La storia di Arkham Origins si svolge nella gioia del periodo natalizio, in pieno contrasto con l'ambiente della città di Gotham.

il nostro armamentario e di sbloccare nuove funzionalità per il Cavaliere Oscuro. Nel corso del gioco infatti avremo modo di aiutare il Gotham City Police Department (GCPD) a sbattere in gattabuia alcuni piccoli criminali o ad evitare che gli informatori finiscano con i piedi cementati sul fondo dell'oceano. Queste serie di azioni aiuterà Batman a migliorare la sua reputazione che, come sappiamo, non sempre è stata tra le migliori per i cittadini di Gotham City.

L'Uomo Pipistrello, inoltre, è pronto a purificare anche il mondo delle console portatili. La notizia dell'arrivo di Batman: Arkam Origin Blackgate suona alle orecchie dei giocatori come la nona sinfonia di Beethoven. L'avventura portatile del Cavaliere Oscuro porta nuova linfa vitale agli handheld di Nintendo e Sony, spesso criticati per un parco giochi scarso e con pochi titoli di rilievo. Blackgate, sviluppato dalla fresca Armature, pone il giocatore nei panni di Batman, il quale, reduce dall'avventura per home console, dovrà fare i conti con una misteriosa piaga che colpisce la prigione Blackgate, che presta il nome al titolo. Gli sviluppatori, già autori della conversione di Metal Gear Solid HD Collection su PS Vita, puntano a distaccarsi totalmente dal gameplay del fratello per home console. Infatti, quello che si para dinnanzi ai nostri occhi non è un mero tentativo di portare un action 3D su portatile, bensì la voglia di creare un titolo originale che meglio si presta al genere delle console da viaggio. Batman: Arkham Origin Blackgate è un action plattform a due dimensioni e mezzo, dove lo scenario tridimensionale ben si sposa con l'azione a scorrimento in 2D, dando profondità e omogeneità al complesso. L'autunno 2013 si preannuncia all'insegna del pipistrello, impegnandoci e coinvolgendoci su più fronti. Infatti l'esperienza di gioco di Arkham Origins ci accompagnerà anche al di fuori delle mura domestiche, ciliegina sulla torta del successo avuto dal franchise del Cavaliere Oscuro. Noi di Game Republic ci aspettiamo davvero molto sia da Batman: Arkham Origins sia dalla controparte portatile che è Blackgate. Non sarà facile ottenere il successo avuto da Arkham City, ma un lavoro inferiore potrebbe suonare come un passo falso agli occhi di molti fan, abituati fin troppo bene dall'ultima avventura dell'Uomo Pipistrello. Batman ha tutti i jolly per superare gli altri titoli in uscita nello stesso periodo.

Luca Dellapiazza

UN CIVILE AL SERVIZIO DEI CITTADINI

Batman rappresenta uno degli eroi più avvincenti dei fumetti. La vittoria dell'umanità. Un uomo circondato di lusso e di soldi che si mette al servizio della propria città, della propria patria. Un altro simbolo del patriottismo americano, dove chiunque può fare qualcosa per l'amore della sua città e, per estensione, della sua nazione. Bruce Wayne non possiede poteri speciali: ok, è ricco da far schifo, però si sacrifica e rischia spesso la propria vita per tentare di liberare una città corrotta fino al midollo dalla malavita, pur consapevole di quanto sia difficile se non impossibile riuscirci.

Poi arriva Iron Man che anche lui ha soldi carisma da vendere ed un'armatura a dir poco futuristica. Ok Tony hai vinto, sei tu il mio eroe preferito!

Down: Dopo aver inserito i contenuti più disparati, Saints Row introduce per la prima volta i superpoteri.

Saints Row IV

CONCEPT Il capo della gang viene eletto Presidente degli Stati Uniti d'America, ma quando una razza aliena sbarca sulla Terra toccherà ai Santi mettere le cose a posto

Alieni e superpoteri, cosa chiedere di più?

Totale assurdità. Questa è la vera parola chiave di Saints Row, una serie che porta al limite il concetto di ridicolo, tanto da farlo sembrare, paradossalmente, quasi serio. Ovviamente il quarto episodio non poteva essere da meno e, anzi, pare che gli sviluppatori si siano lasciati del tutto andare con la trama: il membro della gang diventa prima capo, poi celebrità e in seguito il presidente degli Stati Uniti. E, ovviamente, il presidente ha superpoteri. I ragazzi di Volition sono in qualche modo riusciti a trasformare questa ridicola premessa nel culmine dell'evoluzione del boss. Nel caso di Saints Row 4, questi superpoteri derivano da una reclusione finita male; i nuovi nemici (ovviamente sono alieni, potevano forse mancare?) hanno catturato il presidente e i suoi Saints in un mondo virtuale al fine di logorare la sua volontà, ma il boss non si piega così facilmente. Egli imparerà presto come manipolare e modificare il codice del mondo virtuale, acquisendo poteri molto superiori a quelli del mondo reale. Anche se Volition ha sottolineato che il gioco sarà più realistico durante il breve periodo speso nel mondo reale (realistico secondo gli standard di Saints Row, probabilmente) una volta entrati nella realtà virtuale i poteri prenderanno rapidamente il sopravvento. Tra le abilità utilizzabili dal protagonista ci saranno la super corsa, il super salto, la super forza, la telecinesi, un'abilità legata al ghiaccio e molte altre, l'utilizzo delle abilità in maniera combinata è fortemente incoraggiato, in particolare quando si parlerà di combinare poteri legati agli elementi. Oltre ai poteri, la trama particolare ha anche dato agli sviluppatori più libertà per sperimentare nuovi strumenti e tipologie di gioco che non avrebbero avuto molto senso nel contesto del mondo reale. Per esempio, un mini-gioco chiamato "Mech Suit Mayhem" ci consentirà di causare distruzione a bordo di un robot bipede, una sorta di evoluzione del carroarmato di Saints Row 3. Il nuovo arsenale include armi come un raggio gonfiante, che fa sì che le teste delle vittime si gonfino come palloncini, e una pistola dubstep, che induce la gente a ballare in maniera incontrollata. I superpoteri verranno inoltre introdotti nella modalità multiplayer, garantendo un potere casuale che i giocatori potranno utilizzare per un determinato lasso di tempo. Saints Row 4 si preannuncia come un titolo assurdo, tamarro e dannatamente divertente. La trama, pur nella sua assurdità, rispetta appieno i canoni della serie e ci fa già assaporare il tono scanzonato e senza pensieri che ben contraddistingue questo genere. Non resta che aspettare ulteriori informazioni e una prova con mano per capire se i ragazzi di Volition hanno di nuovo fatto centro.

Marco Paretti

Up: Come da tradizione, anche questo quarto capitolo darà bella mostra delle armi più improbabili. Se ingigantire la testa dei vostri nemici non fosse abbastanza, pensate a una pistola che spara a ritmo di dubstep.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: USA
Developer: Volition
Publisher: Deep Silver
Genere: Azione
Uscita: 23 agosto 2013
Giocatori: TBA

Profilo Volition

Volition, già responsabili dei primi tre Saints Row, sono anche famosi per la serie Red Faction, oltre che per i titoli legati a The Punisher, Summoner e FreeSpace. Acquisiti da THQ nel 2000, in seguito alla bancarotta del marchio a gennaio 2013 sono stati inglobati da Koch Media, che ne distribuirà i titoli sotto il marchio Deep Silver.

Storia Volition

Red Faction
2001 (PS2, PS3, PC)

Red Faction II
2002 (PS2)

Red Faction Guerrilla
2009 (Xbox 360, PS3, PC)

Saints Row
2006 (Xbox 360)

Saints Row 2
2008 (Xbox 360, PS3, PC

Saints Row: The Third
2011 (Xbox 360, PS3, PC)

Battlefield 4

CONCEPT ■ Un Frostbite più in forma che mai ci parla del futuro degli shooter in prima persona nel quarto capitolo della serie DICE. Riuscirà Battlefield a superare se stesso?

Umano, drammatico e credibile. Parola di Patrick Bach

Puntuale come un orologio riparte la corsa allo shooter perfetto che ogni anno coinvolge Battlefield, Call of Duty e tutta una serie di marchi minori che tentano la sorte contro i due giganti, in una specie di sfida fra Davide e Golia. Nel particolare caso, però, ancora non abbiamo un vero colosso da sfidare, perché i veloci cicli di produzione del genere fanno si che ci sia sempre un titolo da valutare, una guerra da vincere e un multiplayer con cui divertirsi.Dopo un chiacchierato, sia in bene che in male, annuncio di PlayStation 4, è arrivato il momento di concentrare le vostre attenzioni su Battlefield 4, annunciato da DICE a una GDC importante come non mai. Importante, certo, perché se due anni fa potevate guardare al titolo svedese con interesse per via delle sue novità in ambito di gameplay, quest'anno l'attenzione si concentra soprattutto sulla transizione next-gen, di cui un gioco ad alto budget come questo sarà inevitabilmente portavoce.In realtà Electonic Arts si è ben guardata dallo svelare i piani per Xbox One e PlayStation 4, confermando solo le versioni delle piattaforma attuali, ma è ovvio che quanto mostrato nella demo "Fishing in Baku", un video gameplay di 17 minuti, avrebbe ben più di una difficoltà a "girare" sull'hardware casalingo moderno. Sì perché il quarto capitolo della celebre serie Battlefield porterà con se lo sperimentale Frostbite 3, il quale offre ancora una volta effetti particellari raffinati, un'illuminazione ancora più fedele e un'aumentata capacità di simulazione fisica, grazie alla quale gli edifici si sgretoleranno senza pietà sotto i vostri colpi, per intero. Tutti elementi che vanno a gravare pesantemente sul processore di un qualsivoglia dispositivo elettronico, ma, considerazioni tecniche a parte, sarebbe opportuno concentrarsi su ciò che è stato invece svelato.

La campagna single player del gioco ci metterà nei panni di Recker, soldato della squadra Tombstone in forze agli Stati Uniti d'America. Insieme ai vostri compagni, dovrete svelare i piani di una branca ribelle dell'esercito russo, la quale si è alleata con un generale cinese per mettere in atto uno "show" da terza guerra mondiale.

Rispetto al suo predecessore, Battlefield 4 eliminerà buona parte delle sezioni lineari e scriptate che andavano ad imitare Call of Duty nel suo nucleo, tornando alle radici di Bad Company 2 nell'offrire un'azione più aperta e simile al multiplayer che tutti conoscete. Al di là di specifiche sezioni guidate in cui vengono mostrati i fatti da cui la storia non può prescindere, le meccaniche daranno spazio a aree aperte in cui scegliere la propria tattica di approccio allo scontro, con tanto di veicoli, supporto esterno e vari tipi di armi. Sarà così, per esempio, che potrete liberare un edificio ordinando alla vostra squadra di darvi fuoco di copertura in modo da aggirare la struttura, oppure chiamare in campo un elicottero che faccia il lavoro sporco per voi mentre siete al sicuro dietro un muretto.

Proprio la tattica è un'altra delle novità derivate dalla controparte online. Recker sarà infatti in grado di segnalare i nemici ai propri compagni, i quali li ingaggeranno immediatamente supportando il protagonista, oppure metteranno in scena diversivi a suo favore.

Un altro degli aspetti fortemente voluti

INFORMAZIONI

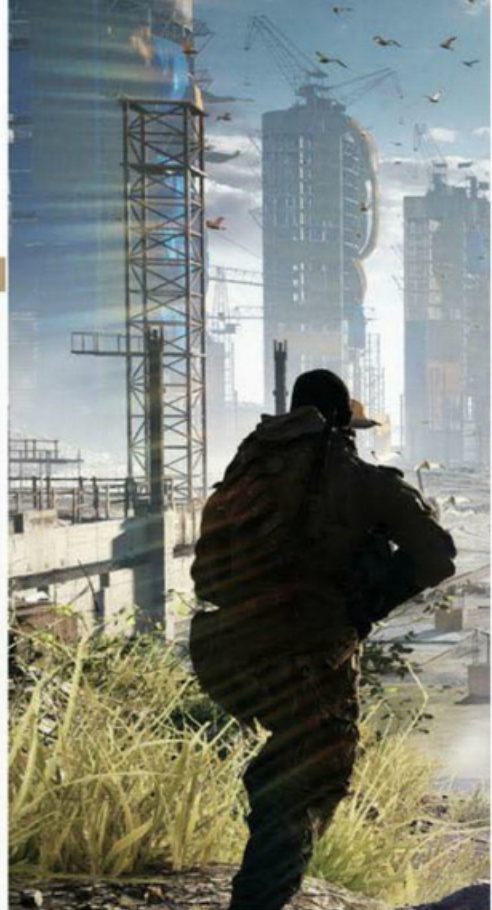
Dettagli

Formato: Playstation 3, Xbox 360, PC, Next-gen (?)
Origine: Svezia
Developer: DICE
Publisher: Electronic Arts
Genere: Sparatutto
Uscita: 29 Ottobre 2013
Giocatori: 1 - 64

Profilo DICE

DICE (Digital Illusions Creative Entertainment, NdR) è una sussidiaria di Electronic Arts dal novembre del 2004. Come società nasce dieci anni prima da quattro studenti svedesi della Vaxjo University, i quali provenivano da esperienze di gruppo nella demo scene. Dopo anni passati a lavorare su titoli pinball per Amiga, la compagnia si è allargata acquistato Refraction Games, grazie al quale ha potuto elaborare le fondamenta che hanno portato a Battlefield 1942, primo dell'innovativo franchise che ha consacrato la bravura dei developer.

Storia DICE

1998 (MULTI) Motorhead
2002 (MULTI) Battlefield 1942
2008 (MULTI) Mirror's Edge
2011 (MULTI) Battlefield 3

Left: Uno scorcio della missione a Baku. La qualità degli effetti atmosferici è stata sensibilmente aumentata, con tanto di cambi delle condizioni meteo in tempo reale e ciclo giorno/notte.

BENTORNATO, COMANDANTE

Uno dei primi rumor scatenatosi in rete dopo la presentazione di Battlefield 4 riguarda il cosiddetto "Commander mode" già presente nel secondo gioco. Ancora nulla sappiamo sulla modalità competitiva in sé, ma uno sguardo al materiale promozionale ha suggerito che la particolare feature possa venire nuovamente adottata da DICE. Nello specifico, parliamo della possibilità di fungere da comandante per la propria fazione durante le partite multiplayer, con tanto di gingilli come "UAV", "fuoco di sbarramento" e "rifornimenti" a disposizione.

Up: Il software ANT utilizzato per le animazioni facciali sarà ulteriormente personalizzato e migliorato, con un'espressività dei comprimari così fedele da sfiorare il fotorealismo non soltanto in termini grafici.

da Electronic Arts per l'evoluzione di questo titolo è la componente social. Allo stato attuale siamo già a conoscenza della costruzione di un Battlelog 2.0, il quale arriverà con tutta una serie di nuove feature con cui coinvolgere amici e conoscenti nelle proprie partite. Persino il singleplayer, come mostrato anche dalla sopracitata demo, implementerà questo genere di elementi per arricchire l'esperienza; i vostri contatti, infatti, saranno in grado di proporvi delle sfide da portare a termine durante la campagna e ogni vostra azione genererà un punteggio che andrà a sommarsi ad un totale, il quale verrà poi inserito nella leaderbord relativa al livello appena concluso. Tutto questo per non "disconnettervi" mai dalla rete e far sì che anche le persone che conoscete possano in qualche modo influenzare l'andamento della missione. Attualmente, Battlefield 4 sembra presentare una formula granitica coadiuvata e galvanizzata da elementi derivanti direttamente dal multiplayer, in rispetto alle richieste di una community rimasta delusa da quanto fatto col terzo capitolo. Il motore grafico made in DICE sarà migliorato ulteriormente, mentre la distruzione degli ambienti tornerà ai modelli di Bad Company per favorire quell'approccio tattico garantito dalla "Distruzione 2.0" che tanto abbiamo amato. Non ci resta che attendere, con tutta probabilità, l'E3 di Los Angeles per poter finalmente avere un primo sguardo al multiplayer del gioco!

Giulio Pratola

Dark Souls II

CONCEPT Ogni brand che si rispetti ha delle costanti fisse che lo caratterizzano in tutti i suoi sequel/prequel. Nel caso di Dark Souls una di queste è l'elevata difficoltà, quindi sì, tornerete a mangiare pane e imprecazioni.

"Preparatevi a morire ancora, e ancora, e ancora..." Parte seconda!

Annunciato già l'anno scorso durante i VGA, Dark Souls II si è mostrato in tutto il suo splendore durante il Global Gamers Day, organizzato dalla stessa Namco Bandai a New York. Da quanto si è visto dal gameplay in tempo reale, il titolo, in arrivo entro la fine dell'anno, pare seguire fedelmente la scia dei suoi predecessori, non tralasciando quindi, l'aspetto che più di tutti ci ha fatto innamorare: l'estrema difficoltà, ormai sempre più rara nei videogiochi dei giorni nostri. "Il gioco vale la candela". Mai un proverbio è stato così azzeccato per un videogioco. Allo stesso modo, mai le svariate ore passate a morire e, di conseguenza, a imprecare contro tutto e tutti, sono state tanto utili ad aumentare la soddisfazione una volta completato. Ed è proprio questa soddisfazione, sempre che riusciate ad arrivarci, che vi riporterà con la mente indietro nel tempo, quando i videogiochi non erano così accessibili o almeno non erano caratterizzati da un gameplay guidato. Insomma, un prodotto per pro gamer, di certo non adatto a giocatori della domenica, i quali potrebbero trovare un po' troppo frustrante la facilità con cui si va incontro alla morte. Proprio per andare contro corrente From Software ha deciso, saggiamente, di non scendere a compromessi e di proporre sul mercato un videogioco che potremmo definire "old style". La vicenda narrata in Dark Souls II, che si discosta totalmente da quella del primo capitolo, prende piede in un regno stregato dove tutti gli abitanti sono afflitti da una tremenda maledizione che solo voi potrete spezzare. Unico elemento che i due capitoli hanno in comune è la cifra stilistica tipica del gioco, caratterizzata dall'ambientazione dark fantasy e da una costante atmosfera di disperazione e oppressione, appesantita soprattutto dall'oscurità che permea ogni anfratto e corridoio che percorrerete. Con Dark Souls II, però, il team di sviluppo ha deciso di andare oltre alla "semplice" difficoltà intrinseca del titolo, ponendosi l'obiettivo di creare un prodotto in grado di entusiasmare e regalare emozioni forti al giocatore. Dal punto di vista tecnico, il gameplay è rimasto sostanzialmente invariato se non per alcune migliorie atte a rendere l'esperienza di gioco ancora più godibile. Tra queste, i movimenti più fluidi vi permetteranno una padronanza migliore del vostro cavaliere, facilitata anche dalla possibilità di cambiare istantaneamente l'arma in modo tale da rendere il tutto più dinamico. Altro aspetto interessante da sottolineare è il miglioramento dell'interattività ambientale che, oltre all'aumento degli

Up: È uno scheletro, giusto? Teoricamente quindi è morto, giusto? Sbagliato...
Down: Uno dei tanti modi per morire...

LONGEVITÀ

Come in Dark Souls, questo secondo capitolo sarà caratterizzato da un mondo di gioco estremamente ampio, con la medesima struttura open world che ci ha regalato tante ore di gioco. Oltre all'ampliamento della mappa esplorabile, per dare maggior libertà al giocatore, i boss saranno sparsi in modo più omogeneo in varie zone e non più solo alla fine di alcune aree specifiche. La longevità è sicuramente ampliata dai svariati dungeon e dalle side mission che potrete affrontare, insieme a un comparto multiplayer che potrebbe anche veder inserito il PvP.

Up: Preparatevi a schivare, altrimenti questo energumeno vi ridurrà in poltiglia in men che non si dica.

Right: Le ambientazioni sono davvero suggestive e permettono un maggior coinvolgimento nell'avventura che andrete a vivere. Anzi, a morire.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360, PC
Origine: Giappone
Developer: From Software
Publisher: Namco Bandai
Genere: Gioco di ruolo
Uscita: 2013
Giocatori: 1

Profilo From Software

Durante questi 27 anni, From Software non si è dedicata esclusivamente allo sviluppo di Demon's Souls e di Dark Souls ma ha allietato i nostri pomeriggi (e nottate), con i robottoni della serie di Armored Core e ci ha fatto calare nei panni dei ninja di Tenchu. Insomma, hanno saputo sfruttare al meglio i cliché del Sol Levante.

Storia From Software

From Software Armored Core
1997 (PS)

Armored Core 2
2000 (PS2)

Tenchu: Wrath of Heaven
2003 (PS2)

Tenchu: Fatal Shadows
2005 (PS2)

Demon's Souls
2009 (PS3)

Dark Souls
2011 (PS3 – Xbox 360)

elementi distruttibili, sarà caratterizzata da una maggiore dinamicità degli ambienti circostanti, pieni di congegni, trappole ed eventi inattesi. A migliorare il gameplay ci pensa anche l'attenzione quasi maniacale data al motore grafico, principalmente per quanto riguarda la gestione delle luci e delle ombre, in grado di scolpire a regola d'arte gli ambienti e i personaggi; per non parlare delle animazioni che in questo secondo episodio sono interamente realizzate in motion capture. Come per il suo predecessore, l'unica speranza che avrete di sopravvivere in questo "regno maledetto" è legata all'avere ben chiare le varie mosse degli avversari, in modo da poter rispondere adeguatamente agli attacchi, senza rischiare inutilmente di ripartire dal chechpoint. È fondamentale imparare a parare e schivare gli attacchi nemici col giusto tempismo, cercando di non avventarvi immediatamente sul mostro di turno. Ma mettevi pure il cuore in pace, perchè tutto questo lo imparerete solo continuando a morire. Se gli hardcore gamer sono rimasti ammaliati da questo aspetto, i cosiddetti "newbie", al contrario, hanno abbandonato quasi immediatamente il gioco. Questa volta, però, From Software ha pensato anche a loro. Tranquilli, cari hardcore, la difficoltà non è stata assolutamente abbassata, semplicemente il titolo è stato un po' ammorbidito così che fosse un po' più accessibile. Le innovazioni consistono, per esempio, nel fatto che il vostro placido riposo attorno al BonFire non comporta il totale respawn dei nemici

della mappa, insieme alle modifiche fatte al sistema delle fiaschette Estus: nella demo mostrata a New York, non veniva utilizzata la fiaschetta sopracitata bensì un oggetto curativo innovativo. Queste semplificazioni però non comportano un vero e proprio cambiamento all'interno del classico gameplay, difatti anche il Global Producer di Namco Bandai, Tak Miyazoe, è morto svariate volte durante la presentazione ufficiale dei VGA.

In occasione dell'evento newyorkese, la demo è stata mostrata su un PC il quale esibiva orgogliosamente 60 Frame al secondo. Sappiamo bene, però, che sulle console di questa generazione il risultato non sarà mai lo stesso, visto che su PlayStation 3 e Xbox 360 il framerate è dimezzato e le texture non riescono a rendere allo stesso modo. Comunque, visti gli ultimi sviluppi in campo next gen non è ancora detta l'ultima parola, dato che è probabile che Dark Souls II arrivi anche su PlayStation 4 e su Xbox 720.

In ogni modo, 60 o 30 Frame al secondo, poco importa. Quando si gioco a Dark Souls i problemi sono altri e più importanti. Al posto di pensare alla grafica in game, che certo renderebbe l'esperienza di gioco più fluida e godibile, è bene pensare a come sopravvivere. Anzi, a come non morire troppe volte. Buona fortuna!

Mauro Indini

■ Right: Il sistema di difesa della palla è stato notevolmente migliorato in FIFA 14, permettendoci di difendere la sfera con il corpo.

FIFA 14

CONCEPT ■ Il classico delle simulazioni calcistiche torna come ogni anno, portando un po' di novità sui campi di gioco di Electronic Arts.

Anno nuovo FIFA nuovo

Puntuale come ogni anno ecco arrivare l'ultimo capitolo della serie simulativa più famosa di tutti i tempi. Come avrete capito dal titolo stiamo parlando di FIFA 14, ultimo capitolo di un franchise che sembra abbia monopolizzato il settore del calcio digitale. Quest'anno però la concorrenza del rivale Pro Evolution Soccer sembra essersi fatta più agguerrita. Infatti, dopo aver adottato il FOX Engine, i giapponesi di Konami sembrano intenzionati più che mai a porre fine al dominio di Electronic Arts. Ma tra il dire e il fare, come ben sappiamo, c'è di mezzo il mare; come ogni anno i tentativi di riportare in auge la serie PES, crollata al cambio generazionale, sembra destinata ad infrangersi contro le numerose novità introdotte in FIFA 14. Senza contare il cospicuo budget di EA che permette loro di ricoprire la serie FIFA di licenze a non finire. Ma sono appunto le novità introdotte quest'anno il vero punto di forza di FIFA 14, nonché lo sbalorditivo comparto tecnico che il gioco sfoggerà su console next gen. L'aspetto sul quale gli sviluppatori di EA hanno lavorato maggiormente è il rapporto tra il giocatore e la palla. Il controllo della sfera durante il dribbling è stato notevolmente migliorato; i giocatori molto abili palla al piede si troveranno molto a loro agio nel muoversi tra gli avversari, al contrario di quelli meno bravi che perderanno il pallone più facilmente. Controllo della palla che non si limita alla fase di dribbling, ma si estende anche al momento del tiro. Grazie al Pure Shot infatti saranno la posizione e l'angolo con cui andremo ad impattare sul pallone che determineranno la buona o la cattiva riuscita del tiro. Una volta calciata la palla essa si muoverà in maniera decisamente più realistica rispetto ai titoli precedenti, poiché in FIFA 14 è stata totalmente riprogrammata la fisica del pallone. Grazie a questo lavoro di perfezionamento gli utenti di FIFA avranno modo di azzardare alcuni nuovi tiri o passaggi ad effetto che seguiranno maggiormente le traiettorie reali della palla, come nel caso dei passaggi filtranti alti, dei calci d'esterno a giro o di tiri a scendere come la famosa "Maledetta". Alcune migliorie sono state apportate anche nel reparto difensivo, anzi una di queste era forse una delle poche azioni del calcio reale che non trovava riscontro nella sua controparte videoludica. Da quest'autunno però i terzini di tutto il mondo potranno sentirsi più appagati giocando a FIFA. Troppo spesso infatti ci capitava di intervenire su di un avversario, perdere il contrasto e non poter fare altro che vedere il fortunato sfidante dirigersi in solitaria verso la nostra porta. Con il contrasto in seconda battuta avremo la possibilità di intervenire repentinamente dopo il primo contrasto andato a vuoto, nel tentativo (ri)prendere il possesso della sfera. Nel caso invece fossimo in possesso della palla e necessitassimo di amministrare il gioco, avremo modo di difendere il pallone con il proprio corpo, tenendo lontani gli avversari prendendo tempo per spezzare i ritmi della partita e decidere meglio a chi effettuare il passaggio. Anche i movimenti della squadra e del singolo sono stati rivisitati. In FIFA 14 il team gode di un'intelligenza artificiale migliorata che permette alla squadra di capire e gestire al meglio eventuali situazioni di svantaggio o di vantaggio, posizionandosi nella maniera più congeniale a seconda delle situazioni. Per quanto riguarda invece gli spostamenti del giocatore controllato dall'utente, potranno gioire i fan (come il sottoscritto) dello scatto a tavoletta. Spesso tenendo premuto il tasto per lo scatto si finiva per controllare il movimento dell'attaccante in maniera imprecisa, scontrandoci il più delle volte contro il muro difensivo avversario. In quest'ultimo titolo della serie invece i movimenti dei giocatori in velocità avverranno in maniera più fluida, permettendoci cambi di direzione più improvvisi e netti. A tutta questa

"FIFA 14 punta tutto sull'esperienza di gioco, migliorando notevolmente il controllo dei giocatori e della sfera"

APPUNTAMENTO ALLA NEXT-GEN

I gusti sono gusti. È però un dato di fatto che in quest'ultima generazione di console, la sponda FIFA del fiume dei videogame calcistici è stata decisamente più florida di qualunque altro concorrente. Vuoi le migliorie grafiche apportate, vuoi una ricerca continua all'innovazione, ma sopratutto vuoi il monopolio delle licenze, sporcato soltanto dalla presenza della Champions League su PES, fatto sta che in questi ultimi anni FIFA si è dimostrato superiore a tutti e a tutto. Ma non è sempre stato così. La storia è noto che fatta da un susseguirsi di fasi e, proprio come nel calcio reale, oggi si ha un dominio di un determinato tipo di calcio (vedi Barça del Pep), domani sarà il turno di qualcun altro (Bayern Monaco - Barcellona 4 a 0 e Borussia Dortmund - Real Madrid 4 a 1). FIFA, dopo anni bui su PlayStation 2, ha trovato finalmente il successo meritato. Dopo l'annuncio del gioco nel corso del reveal di Xbox One siamo fiduciosi anche sull'arrivo del gioco in grande stile su piattaforma di nuova generazione.

serie di novità vanno aggiunte alcune nuove opzioni e modalità di gioco. Una su tutte il Global Scouting Network, un ridisegnato sistema di scouting in grado di pescare dalla rete mondiale di giocatori dei futuri talenti. Si aggiungono però anche gli Skill Games, allenamenti interattivi che ci permetteranno di competere con i nostri amici in diversi mini-giochi, e una serie di funzioni online e live capace di tirare fuori tutto il lato social delle nostre console. Social che si pone al centro anche della modalità FIFA Ultimate Team che subirà anch'essa alcune modifiche. Electronic Arts non è di certo stata con le mani in mano e dopo il successo avuto da FIFA 13 ha voluto chiarire una volta per tutte di essere superiore a chiunque. EA non vuole fermarsi soltanto al domino del settore calcistico, bensì lancia una sfida a Call of Duty di Activision in termini di vendite. Con l'arrivo ormai certo del gioco su Xbox One, ci aspettiamo un gioco graficamente eccelso quantomeno su piattaforma di nuova generazione, anche se a ben vedere FIFA non ha mai centrato la perfezione in questo campo e probabilmente non lo farà nemmeno quest'anno. Speriamo però di poter finalmente assaporare un realismo senza pari. Come ogni anno FIFA si migliora ancora, staremo a vedere cosa porterà la prossima generazione di simulatori calcistici targata EA.

Luca Dellapiazza

Down: Con la nuova fisica del pallone i tiri ad effetto saranno molto più precisi e seguiranno traiettorie magnifiche come quelle reali.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC, next gen
Origine: Canada
Developer: EA Canada
Publisher: Electronic Arts
Genere: Simulazione sportiva
Uscita: Autunno 2013
Giocatori: TBA

Profilo EA Canada

EA Canada nasce nel 1983 da una costola di Electronic Arts. Il distaccamento canadese del colosso a stelle e strisce ha da sempre rappresentato la patria del videogaming sportivo. Dalle menti di questo geniale studio sono nate serie come Need for Speed, NHL, NBA, SSX e naturalmente FIFA. Ad oggi EA Canada rappresenta lo studio di Electronic Arts più grande e antico.

Storia EA Canada

NHL '94
1993 (SNES, SEGA Mega Drive, SEGA CD, DOS)

FIFA 97
1996 (SNES, SEGA Mega Drive, SEGA Saturn, DOS, PlayStation, Game Boy, PC)

World Cup 98
1998 (N64, PlayStation, PC, Game Boy)

NBA Live 10
2009 (Xbox 360, PS3, PSP, iOS)

SSX
2000 (PS2)

FIFA 13
2012 (Xbox 360, PS3, PS2, PSP, PS Vita, Wii, Wii U, 3DS, iOS, PC)

Remember Me

CONCEPT Un sapiente mix di azione e avventura, con un'atmosfera che ricorda molto alcuni esponenti del genere come Ghost in The Shell e Deus-Ex Human Revolution.

Parkour Cyberpunk in una Parigi del 2084

Anno 2084, Neo-Parigi. Le strade si erano riempite di un denso fumo, rendendo l'aria pesante e irrespirabile. In mezzo al fumo spuntavano i mirini laser dei soldati che non mi mollavano mai. D'un tratto mi circondarono e non ebbi altra scelta che neutralizzarli. Non mi è mai piaciuto dover uccidere le persone, ma forse è questo il prezzo che bisogna pagare per la libertà. Il mio nome e Nilin e questa è la mia storia. Il cyberpunk genere oramai sempre più diffuso, ultimamente sta affascinando non pochi team di sviluppo e questa nuova produzione Capcom ne è la riprova. Remember Me, inizialmente annunciato come Adrift alla Gamescom di qualche anno fa, colpisce non solo per una natura fortemente votata allo storytelling, ma anche per una direzione artistica in grado di tratteggiare una (Neo) Parigi affascinante e tentacolare. Il gameplay poggia le sue fondamenta sugli stilemi tipici degli action in terza persona degli ultimi anni, aggiungendo all'equazione il potere di assorbimento e manipolazione dei ricordi di cui Nilin è in possesso e un profondo e articolato sistema di combo chiamato combo LAB. I ricordi saranno dunque il principale leitmotiv attorno a cui ruoterà l'intera storia messa in piedi dal team di sviluppo. Dovrete entrare nella mente delle persone esattamente come avviene nel film Inception, solo che invece di instillare un'idea per poi rubarla, dovrete rubare (o a seconda dei casi manipolarne) i ricordi. Il tutto al fine di eliminare l'organizzazione (che porta il nome di Memorize) che controlla oramai l'intera città, sprofondata in un'asettica quanto irreale facciata di perfezione ed equilibrio. Nilin è una cacciatrice di ricordi a cui è stata cancellata la memoria in un centro di detenzione dell'organizzazione. Il gioco inizierà proprio con la fuga della bella protagonista dal luogo in cui era imprigionata, il tutto grazie all'aiuto di un misterioso individuo di nome Edge che fa parte di un gruppo di ribelli chiamati erroristi. Da qui in poi l'affascinante protagonista (e insieme a lei il giocatore) inizierà il viaggio alla riscoperta del suo misterioso passato, di cui non le è rimasto più alcun ricordo. Sempre a proposito di Memorize, è doveroso spiegare che è la principale responsabile della creazione del Sensen (un impianto al cervello che permette di digitalizzare i ricordi in tempo reale e condividerli con altre persone). Vagando per Neo-Parigi (occhio però perché non stiamo parlando di un free roaming) si passerà da viste di una skyline affascinante e sfarzosa a cunicoli bui e insidiosi nonché pieni di pericoli. L'atmosfera che si respira nel corso dell'avventura è quella di un mondo distopico non troppo diverso dal nostro, ricordando molto da vicino quel capolavoro firmato da Ridley Scott anni fa che porta il nome di Blade Runner. Molti sono dunque i rimandi ad alcuni dei film cult del genere che il team francese ha inserito nella sua produzione, e colpisce vedere con che rispetto abbiano ripreso alcune delle più belle e riuscite iconografie tipiche del Cyberpunk. Gli avversari che vi ritroverete ad affrontare sono piuttosto vari e spaziano dai semplici soldati nemici, a creature che potrete sconfiggere usando un particolare bracciale che spara un'altissima concentrazione di dati, recuperabile solo dopo aver sconfitto il primo boss del gioco che arriverà non prima del terzo capitolo. Il livello di sfida offerto dal titolo è decisamente alto, visto che molto spesso vi ritroverete circondati da più nemici contemporaneamente. Due le parole d'ordine scelte dal team di sviluppo per il sistema di combattimento: varietà e strategia. Attorno a queste caratteristiche ruota infatti l'intera

"Il livello di sfida offerto dal titolo è decisamente alto, visto che molto spesso vi ritroverete circondati da più nemici contemporaneamente"

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360, PC
Origine: Francia
Developer: Dontnod Entertainment
Publisher: Capcom
Genere: Azione
Uscita: 7 giugno 2013
Giocatori: 1

Storia Dontnod

DontNod Entertainment è un team di sviluppo con sede a Parigi; questo titolo, realizzato per Capcom, rappresenta l'esordio nell'affollata scena videoludica. Prima di Remember Me, inizialmente noto come Adrift, del team francese si sapeva ben poco.

Storia Dontnod

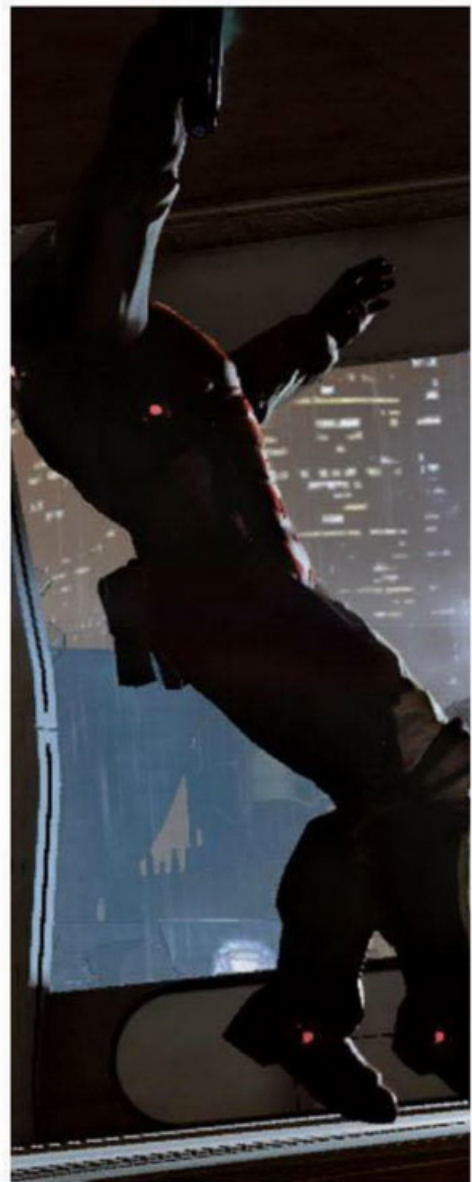
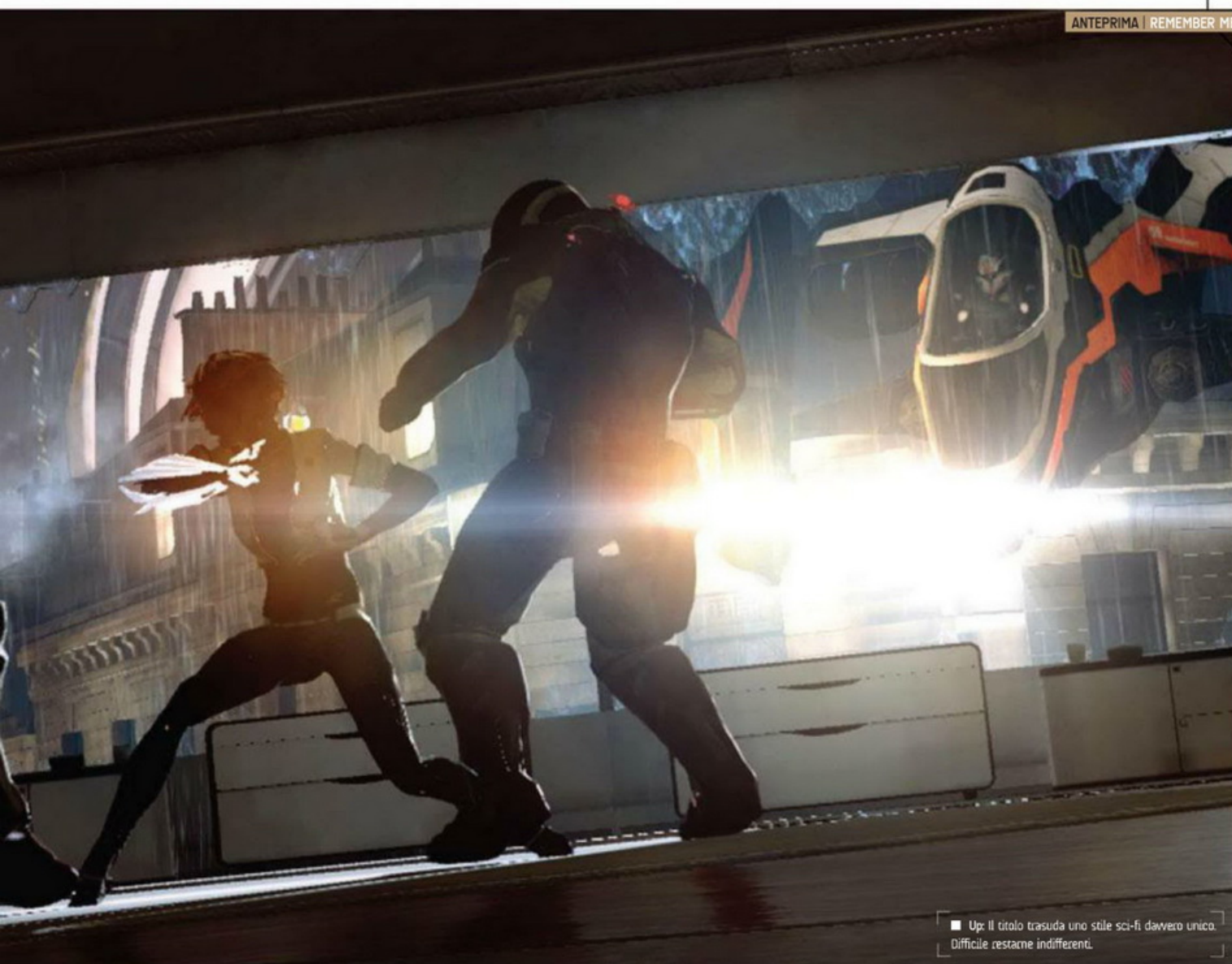
Parigi nei videogiochi
Broken Sword **1996 (PC)**

Midtown Madness 3 **2003 (Xbox)**

Onimusha 3 **2005 (PS2)**

The Saboteur **2009 (PS3, Xbox 360, PC)**

Doctor Lautrec e i cavalieri perduti **2011 (3DS)**

Rhythm Thief e il tesoro dell'imperatore **2012 (3DS)**

Up: Il titolo trasuda uno stile sci-fi davvero unico. Difficile restarne indifferenti.

esperienza di gioco, mentre la possibilità di personalizzare il sistema di combo, unita alla varietà di villain che il titolo vi scaglierà contro, dona non poca profondità alla nuova IP del colosso nipponico. Nilin può inoltre ricreare un ricordo rubato in tempo reale e in tre dimensioni. Questa particolare abilità si chiama Remanescenza ed è una tecnica utilizzata dalla polizia di Neo-Paris e in seguito hackerata dagli erroristi. Fra i vari poteri a disposizione di Nilin infine spicca sicuramente quello di poter alterare alcuni dettagli nei ricordi delle persone per cambiarne drasticamente il comportamento. Le complesse e mature tematiche trattate rendono Remember Me un esperimento molto interessante che prende ispirazione da parecchie delle produzioni attuali e ne miscela le idee in modo sapiente e ragionato. Se le premesse sono queste c'è poco da aggiungere: il titolo in sviluppo presso DontNod Entertainment ha tutte le carte in regola per essere ricordato come un degno esponente degli action game contemporanei e non solo.

Leon Genisio

MIDNIGHT IN NEO-PARIS

Remember Me punta moltissimo non solo sullo storytelling ma su un'ambientazione che mischia sapientemente sci-fi e cyberpunk in un mix evocativo e in grado di rendere Neo-Parigi un'ambientazione ricca di fascino come non se ne vedevano da tempo. Nonostante tecnicamente non siamo di fronte allo stato dell'arte, l'ottimo lavoro svolto in termini di ricerca stilistica compensa abbondantemente tali imperfezioni oscurandole quasi completamente.

Up: Lo storytelling e il gameplay risultano ben amalgamati fra loro.

Up: I nemici sono molto vari e vi daranno non poco filo da torcere. Per fortuna potrete personalizzare il sistema di combo e mettere a punto la vostra tattica d'attacco.

Down: La tecnica della Remanescenza vi tornerà utile in più di un'occasione.

Dragon's Crown

CONCEPT Lo studio Nipponico Vanilla Ware ritorna in gran stile con una magica avventura contro draghi e altre creature fantasy alla ricerca di ricchezze e conoscenza.

Down: Il Desing grafico delle ambientazioni è artisticamente raffinato e affascinante.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, PSVita
Origine: Giappone
Developer: Vanilla Ware
Publisher: ATLUS
Genere: Action, GDR
Uscita: 2013
Giocatori: 1-4

Profilo Vanillaware

Vanillaware è una casa sviluppatrice situata a Osaka e nata l'8 febbraio 2002. Fino al 2004 veniva conosciuta con il nome di Puraguru. Lo studio si concentra principalmente su titoli in 2D con un desing grafico Sprit-Based; parte dei membri che lo compongono provengono dalla ATLUS tra cui il presidente George Kamitani (designer di Princess Crown, per Sega Saturn).

Storia Vanillaware

Odin Sphere
2007 (Playstation 2)

GrimGrimoire
2007 (Playstation 2)

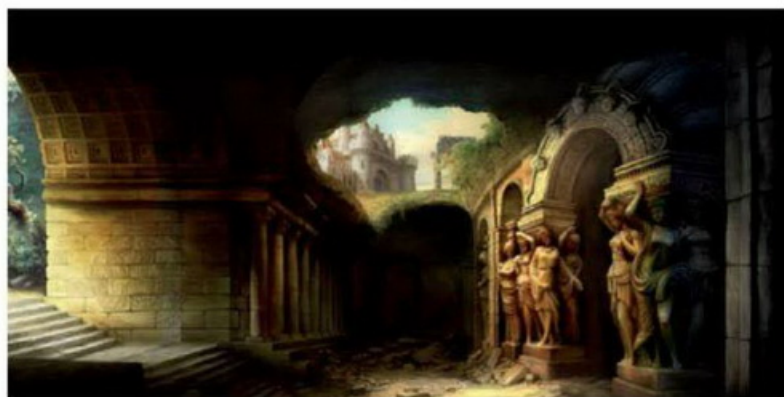
Kumatachi
2008 (Nintendo DS)

Muramasa: The Demon Blade
2009 (Wii)

Grand Knight History
2011 (PSP)

I bramosi desideri di un avventuriero

Dopo essere stato rinviato ed essere stato per un attimo sull'orlo della cancellazione, il tanto atteso Dragon's Crown, sviluppato da Vanillaware per PSVita, ritorna a far parlare di sé facendo rinverdire le speranze sull'uscita del titolo. Questo grazie al nuovo distributore: inizialmente il titolo doveva uscire sotto l'etichetta di Ignition ma, alla fine, a distribuire il titolo sarà ATLUS, almeno per quanto riguarda l'America e il Giappone.

Seguendo le orme dei loro precedenti lavori come Muramasa: The Demon Blade, Dragon's Crown sarà un picchiaduro a scorrimento orizzontale con una particolare veste grafica in 2D, in cui il giocatore affronterà una continua serie di scontri conditi da meccaniche da action/GdR. Il fulcro del gioco si incentra su quello che è il tipico obbiettivo nei GdR fantasy: viaggiare per i dungeon e le rovine sparse per il mondo in cerca di nuovi tesori da scoprire o ricerche da fare per saziare la propria sete di conoscenza sulla storia del mondo in cui si vive. I personaggi di cui prenderete il controllo saranno in buona parte i tipici avventurieri che si possono trovare nel mondo fantasy, partendo dal classico guerriero combattente esperto sul campo di battaglia fino ad arrivare agli arcani maghi e stregoni. Le classi dedicate agli scontri fisici saranno quindi il Guerriero, con il tipico equipaggiamento spada e scudo, l'Amazzone, che potrà combattere con potenti armi a due mani, e il Nano, che travolgerà i nemici con la sua possente potenza fisica. Ad accompagnarli dalla distanza ci sarà l'Elfa, con la sua abilità con l'arco, e, come supporto magico, il Mago e l'Incantatrice, due personaggi all'apparenza simili ma con funzioni diverse; il Mago, infatti, si occuperà di distruggere il maggior numero di nemici con potenti incantesimi, mentre l'Incantatrice avrà un ruolo di supporto alla squadra, curando il team tramite pozioni e appositi incantesimi. Durante gli scontri, l'Incantatrice prenderà il controllo di Golem e Scheletri, e trasformerà i nemici in innocui rospi. Le avventure che si pareranno davanti potranno essere giocate sia in solitario sia in gruppo fino a un massimo di 4 giocatori, e si può dire che tutte le classi presenti avranno la propria importanza durante lo svolgersi delle battaglie. Tutto dipenderà, insomma, da quale sarà il vostro approccio agli scontri. I nemici varieranno dai semplici goblin e orchi fino ad arrivare a creature più mastodontiche, come giganti e possenti quanto letali draghi.

Dario Bin

Up: I possenti draghi non saranno affatto facili da abbattere, ma dovrete farlo se vorrete appropriarvi delle loro corpose ricchezze accumulate nei secoli.

■ Left: Il gioco vedrà il ritorno di praticamente tutti i volti noti apprezzati nella serie, ripercorrendo fedelmente le lunghe vicende della ciurma di Rufy.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3
Origine: Giappone
Developer: Omega Force/Tecmo Koei
Publisher: Namco Bandai
Genere: Azione
Uscita: 1 ottobre 2013
Giocatori: 1-2

Profilo One Piece

A 15 anni dalla pubblicazione del primo numero di One Piece, partorito dalla mente del mangaka Eiichiro Oda, questa serie ha spopolato in tutto il mondo; specialmente in Giappone in cui ovunque volgi lo sguardo avrai davanti qualcosa inerente al mondo di Monkey D. Rufy e la sua ciurma.

Storia One Piece

Become the Pirate King!
2000 (WonderSwan)

One Piece - Big Secret Treasure of the Seven Phantom Islands
2002 (GBA)

One Piece Grand Adventure
2006 (PS2, GC)

One Piece: Unlimited Adventure
2007 (Wii)

One Piece Pirate Warriors 2

CONCEPT ■ L'action basato sulle avventure della ciurma di "Cappello di paglia" torna su PS3 con un look più cartoonesco e vicino alle atmosfere del manga.

Si parte per il Nuovo Mondo

È tempo di tornare a solcare i mari al fianco di Rufy e della sua scapestrata ciurma e, come nel capitolo precedente, Tecmo Koei usufruisce delle meccanica di gioco già utilizzata per un altro brand, Dynaty Warriors, con lo stile definito Mosou; in pratica, la mappa di gioco in cui si svolge la missione è suddivisa in diverse zone e in ognuna di esse vi troverete contro decine di avversari da abbattere. Ovviamente i nemici che affronterete a mano a mano passeranno da avversari semplici a nemici di media potenza fino ad arrivare e veri e propri scontri con i boss che saranno contornati da momenti di Quick Time Event che enfatizzeranno la scena come se stessimo vedendo l'anime. Chiaramente il titolo contiene un gameplay che divide la critica in due, tra chi ama il genere e chi lo ritiene eccessivamente monotono; per non dare il fianco a quest'ultima critica, Tecmo Koei ha integrato alcuni nuovi elementi riguardanti le missioni. Può capitare durante lo svolgimento della missione di tornare in alcune zone che sono state già esplorate perché gli avversari hanno riconquistato la zona oppure per altri eventi inaspettati come il tradimento di un compagno di squadra o alleati in pericolo che vi portano ad decidere se tornare indietro per dare loro supporto oppure decidere di avanzare senza guardarsi le spalle per raggiungere e sconfiggere il boss finale. La trama su cui si incentra One Piece: Pirate Warriors 2 si discosta, in parte, da quella dell'anime creando quindi una sorta di episodio a sé stante (quasi come fossa un OAV). Il plot si incentra sulla ricerca e la conquista di un particolare obbiettivo che viene definito come l'arma finale; la brama e il desiderio di conquistare quest'arma di così grande potenza porta a creare delle faide tra le diverse fazioni note nel mondo creato da Oda come la Flotta dei Sette o i generali della Marina Militare. Addirittura nella stessa ciurma di Rufy si creeranno una serie di conflitti interni che porterà alla rottura della squadra e dire addio alla loro amicizia che li ha accompagnati in questi anni; col proseguire dell'avventura rivedremo vecchie conoscenze di personaggi ben noti ai fan dell'anime ma anche di personaggi secondari che spesso Oda riesce a far riemergere e introdurre in maniera omogenea alla storia. Nel precedente capitolo di One Piece: Pirate Warriors il roster dei personaggi si basava principalmente sulla ciurma di Rufy e alcuni alleati come il fratello di Rufy, Portuguese D. Ace, o Boa Hancock; in questo capitolo questo è stato ampliato con nuovi alleati come Trafalgar Law o Perona ma anche con coloro che sono considerati avversari come alcuni tra i temuti Generali della Marina: Akainu e Kizaru. Ognuno di essi avrà le sue capacità e mosse che sono conosciute dai fan di One Piece; inoltre buona parte di essi vanterà un sistema di evoluzione che, con il proseguire del gioco, vi permetterà di sbloccare nuovi attacchi e combo assegnabili al personaggio e utilizzabili nel corso delle battaglie, dando quindi al titolo una maggiore vena tattica.

Dario Bin

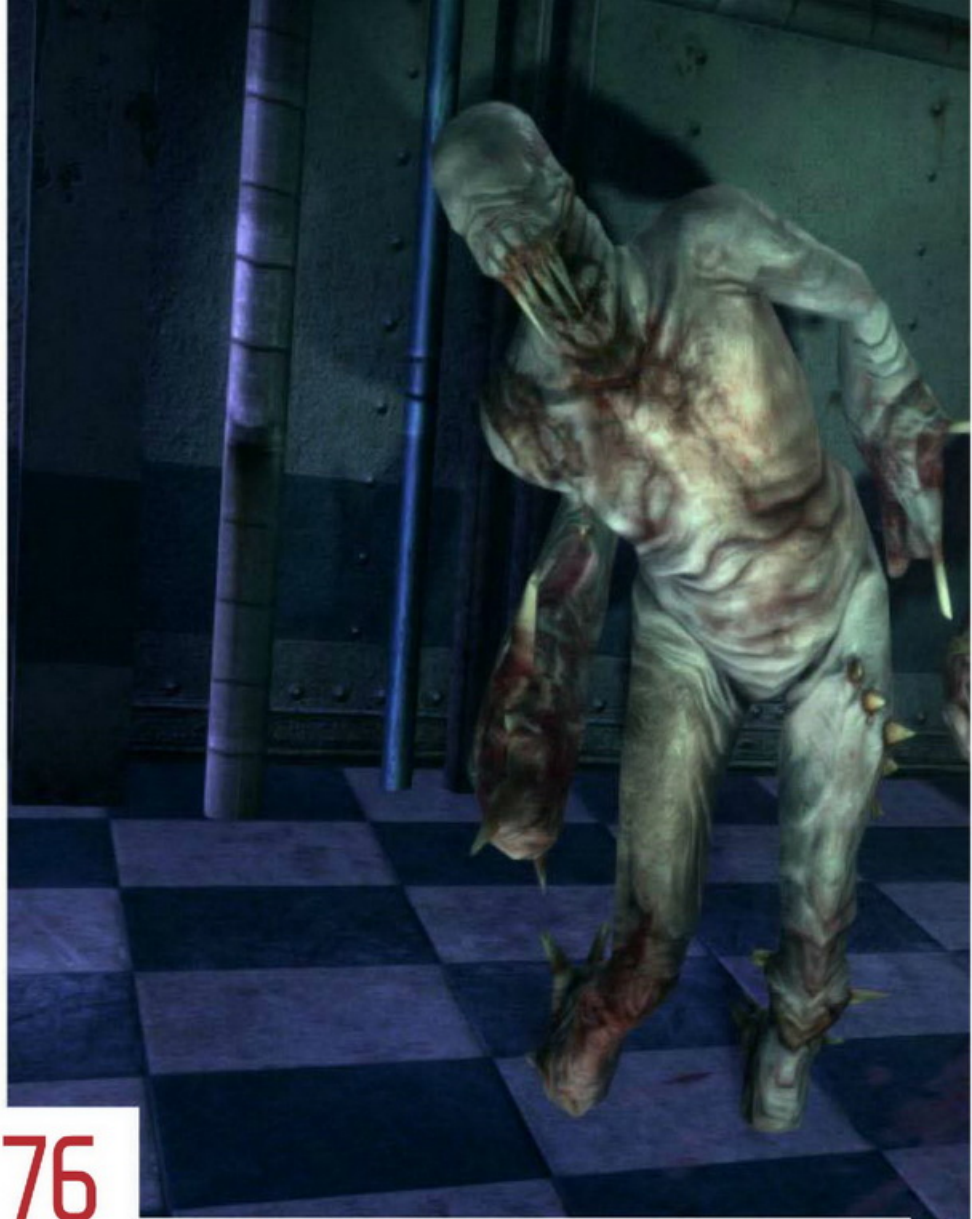
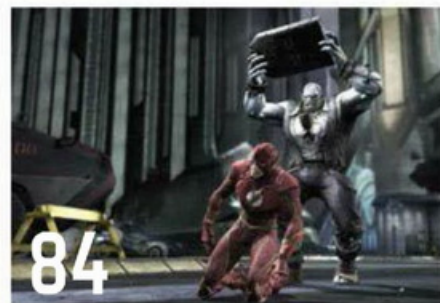
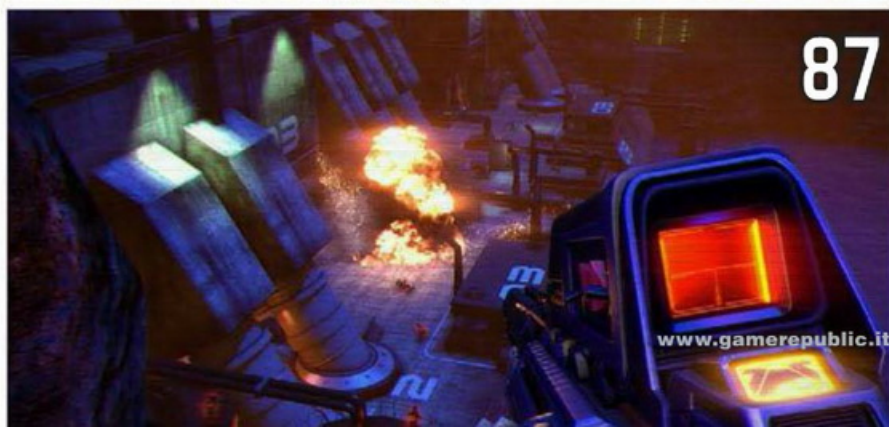
■ Right: Ogni personaggio ha il proprio stile di combattimento e, per quelli che ne sono dotati, il proprio "frutto del diavolo".

Recensioni

76 \\ Resident Evil: Revelations HD
80 \\ Metro: Last Light
82 \\ Persona 4 Arena
83 \\ Army of Two: Devil's Cartel
84 \\ Injustice: Gods Among Us
86 \\ Soul Sacrifice
87 \\ Far Cry 3: Blood Dragon
88 \\ Dead Island Riptide
89 \\ Call of Juarez: Gunslinger

GO EAST

Metro: Last Light è una delle più belle sorprese del 2013, nonché la dimostrazione che, ancora una volta, è dalla fredda Russia e dalla sua fervente scena PC che arrivano alcune delle perle più raffinate del genere sparatutto. C'è qualcosa che permette a Last Light di brillare, anche in mezzo ai più conosciuti concorrenti nordamericani o europei. È il suo essere un gioco completamente di sostanza, costruito intorno ad una campagna esclusivamente single player, corposa e intelligente.
Forse, è proprio la lontananza geografica del team ad avergli impedito di assumere i più tipici atteggiamenti standardizzati da FPS. Ma Last Light è tutt'altro che asettico e senz'anima. Al contrario, sfoggia un'anima narrativa possente, da far invidia ai più abusati cliché hollywoodiani. Last Light ci ribadisce, allo stesso tempo, che non è sufficiente creare un buon setting e costringerci ad attraversarlo tramite scene immersive per definire appagante un'esperienza in prima persona. Al contrario, è necessario che sia il gameplay stesso a supportare e valorizzare un allestimento pensato per colpirci, affascinarci, rapirci. Fughe, esplosioni ininterrotte e orde di nemici remerebbero contro anche alla più affascinante e cerebrale delle storie. Al contrario, Last Light sceglie saggiamente di costringerci alla riflessione, a soppesare ogni singolo passo e a dubitare dell'oscurità. Solo a quel punto, essendosi accertati che il giocatore non sarà portato semplicemente a correre di corridoio in corridoio, si può provare a introdurre storie, personaggi, tematiche. Che, per inciso, sono davvero di alto livello, perché hanno alle spalle uno dei più innovativi bestseller della fantascienza russa recente. Insomma, se quella degli FPS fosse un'ipotetica Guerra Fredda, si potrebbe dire che Last Light è un clamoroso punto a favore del Blocco Sovietico. Come risponderà l'Occidente?
Guglielmo De Gregori

76

Resident Evil: Revelations HD

IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

WINNING ELEVEN

	MARCO ACCORDI RICKARDS	FRANCESCA NOTO	GUGLIELMO DE GREGORI	GIANPAOLO IGLIO	LORENZO FAZIO	ANDREA PEDUZZI	LEON GENISIO	RAFFAELE GIASI	VALERIO PASTORE	MICHELE GIANNONE	MANUELE PAOLETTI
RESIDENT EVIL REVELATIONS: UNVEILED EDITION	8	8	8		8		8	8	9	7	8
METRO LAST LIGHT	8	8	8		8		8	8	9	8	
PERSONA 4 ARENA		8	8			9			7	7	
ARMY OF TWO: DEVIL'S CARTEL	6	8	7			6	5		7		8
INJUSTICE: GODS AMONG US	7		7	8		8	7		7	8	
SOUL SACRIFICE		7			8			7	6	7	9
FAR CRY 3: BLOOD DRAGON		8		8	9	9		8		7	8
DEAD ISLAND RIPTIDE	9	6	5	5			7			7	
CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER	6	6	7	6		8	7	7	6	7	

ABISSI DI PAURA

Resident Evil: Revelations HD

Inutile nasconderlo. È ormai un dato di fatto che Resident Evil Revelations sia senza alcun minimo dubbio il miglior capitolo della saga uscito negli ultimi tre anni, o quantomeno l'unico capace di mantenere inalterata parte degli stilemi classici e più genuini della serie. Certo, la decisione di pubblicarlo in esclusiva sulla console portatile 3D di Nintendo non ne ha certo favorito la diffusione, eppure, nonostante ciò, è stato decretato da pubblico e critica come un Resident Evil degno del nome che porta, ben una spanna sopra l'appena sufficiente Operation Raccoon City o il discreto Resident Evil 6, capitoli usciti per home console che molti ritenevano e speravano fossero progetti di ben altro rilievo rispetto a uno "spin-off" destinato esclusivamente a una console portatile come il 3DS. Capcom a dirla tutta non ha mai nascosto l'importanza di un progetto come Resident Evil Revelations nei suoi piani aziendali, e visto il successo raggiunto lungo il 2012, ha pensato bene di offrire anche a tutti i possessori di PlayStation 3, Xbox 360, Wii U e PC la possibilità di vivere in alta definizione la nuova (o "vecchia", relativamente alla cronologia della serie) avventura di due pilastri della serie come solo Chris Redfield e Jill Valentine potrebbero essere. Quello che ha decretato la fortuna e la calda accoglienza di Revelations nei mesi passati è stata senza dubbio la perfetta conciliazione e lo strategico bilanciamento tra vecchia e nuova scuola, e più precisamente fra il "nuovo" gameplay inaugurato da Resident Evil 4 in poi e le atmosfere/trovate horror di un tempo, il tutto incorniciato da un contesto che potremmo definire realmente survival horror, tra mostri ostici da abbattere, poche munizioni, ambientazioni claustrofobiche e salto sulla sedia assicurato. Ma andiamo con ordine. Come anticipato la trama è sì inedita, ma non rispetto alla timeline della serie, visto che il titolo è ambientato nel

"IMPOSSIBILE NON APPREZZARE IL LAVORO DI CAPCOM NEL PERFETTO BILANCIAMENTO TRA PASSATO E PRESENTE DELLA SAGA"

DETTAGLI

FORMATO: PS3, Xbox 360, PC
ORIGINE: USA
DEVELOPER: VISCERAL GAMES
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

FAQs

RESIDENT EVIL REVELATIONS POTRÀ SODDISFARE FINALMENTE ANCHE I VECCHI FAN DELLA SERIE CAPCOM?
Assolutamente sì, anzi pare proprio essere diretto soprattutto a loro, rispondendo in gran parte alle richieste dovute ad anni di delusioni. La componente action è infatti minima.

COSA SI HA IN PIÙ RISPETTO ALLA VERSIONE 3DS DEL GIOCO?
Prima di tutto una grafica ritoccata in alta definizione tanto gradevole quando curata. Per il resto una nuova difficoltà per i veterani del genere, la modalità Raid ancora più divertente e Residentevil.net che gestisce totalmente le statistiche e gli aggiornamenti.

PERSONAGGI E TRAMA FANNO DI REVELATIONS UN TITOLO DEGNO DELLA SERIE?
Se il ritorno di Chris e Jill alle atmosfere di un tempo non dovesse essere abbastanza, la trama ben curata e trascinante farà senza il minimo dubbio la voce grossa nell'intera esperienza di gioco. I comprimari non saranno certo epici, ma fanno comunque la loro parte.

Right: Questa riedizione HD vi mette a disposizione anche una nuova difficoltà definita "infernale", con un livello di sfida notevolmente elevato e oggetti e mostri disposti in luoghi diversi.

Down: Con il D-pad potrete scegliere velocemente l'arma giusta, tramite la pressione di un tasto invece recuperare l'energia in un secondo.

Up: Il gameplay sarà di tanto in tanto variato da piccoli enigmi e puzzle per aprire serrature o sbloccare meccanismi.

2005, ben otto anni prima rispetto alle vicende narrate nel sesto capitolo (il più recente anche relativamente agli eventi della saga ufficiale) e più precisamente a cavallo tra Resident Evil 4 e Resident Evil 5. Revelations si apre come molti tra i più classici film horror degli ultimi anni, ossia con l'esplorazione di una gigantesca nave da crociera alla deriva, la Queen Zenobia, luogo dove si sono completamente perse le tracce di Chris Redfield e della sua collega Jessica Sherawat. Jill Valentine e il suo collega della B.S.A.A. Parker Luciani salgono a bordo dell'apparentemente vuoto relitto, in cerca di indizi sulla sorta dei due commilitoni. Superfluo dire che durante il dipanarsi della trama principale il giocatore avrà la possibilità di impersonare altresì Chris, anche se in quel caso l'ambientazione cambierà, traslando la gli eventi di gioco sulle innevate montagne europee.

Revelations è infatti suddiviso in 12 capitoli frastagliati (ognuno, tra l'altro, celebra un verso della Divina Commedia) nei quali le vicende si intrecceranno tra eventi presenti e flashback che rivelano passo dopo passo i retroscena che hanno portato alla situazione attuale; degni di nota gli azzeccatissimi riepiloghi di inizio capitolo grazie ai quali non si rischierà mai di perdere il filo di una trama quanto mai curata, convincente e trascinante. Se è vero però che nel 2005 l'Umbrella stava già smantellando tutte le sue strutture, da chi giunge stavolta la consueta minaccia virale? Semplice, dal Veltro. O meglio un gruppo di bio-terroristi che, acquistato un campione di virus T-Abyss sul mercato nero, minacciano di infettare gran parte dell'Oceano Atlantico con questo agente virale capace di trasformare qualsiasi essere vivente subacqueo in un'orribile creatura sottomarina. Antefatto degno di nota (nonché protagonista di uno dei flashback) l'infezione da parte del Veltro di una futuristica città autosufficiente nel bel mezzo del Mar Mediterraneo, Terragrigia, trasformata in appena pochi mesi in un cumulo di macerie. Se insomma il canovaccio narrativo sembra esserci eccome, curato come solo nelle migliori produzioni e ricco sino all'ultimo di colpi di scena, andiamo ora a valutare quelle che sono i capisaldi delle meccaniche di gioco. Come detto, il gameplay deve molto al solito Resident

CREATURE DAL PROFONDO

In Resident Evil Revelations dovrete vedervela con creature estremamente varie e ostiche. Dai nuovi abomini parto del T-Abyss, estremamente tosti da buttare giù quanto numerosi e aggressivi, sino a vecchie conoscenze come gli Hunter, liberati in quel di Terragrigia. In qualsiasi caso dimenticate la carneficina attuabile negli ultimi capitoli e affidatevi a una buona tattica di combattimento, sia in base al terreno di scontro che alle risorse che avrete a disposizione, o preparatevi a dover accettare una morte veloce e inappellabile.

Evil 4, con telecamera sopra la spalla destra del protagonista, anche se è il feeling generale a essere molto diverso rispetto a quello mostrato dagli ultimi esponenti della serie. Potete dire addio alle sparatorie continue, ai fiumi di proiettili e alle munizioni in abbondanza, perché stavolta si fa sul serio! In Revelations infatti vi accorgerete in breve tempo di come le creature nemiche siano estremamente coriacee e numerose, tanto da costringervi alla ritirata più e più volte, se non direttamente a una prematura morte. Le ambientazioni dal canto loro faranno la loro parte, così buie, soffocanti e labirintiche, tanto da imporre spesso al giocatore un'adeguata strategia per riuscire a superare determinati ostacoli. Anche gli enigmi hanno il gustoso profumo del passato, con porte da aprire, chiavi da trovare e un mai troppo frustrante effetto backtracking che vi costringerà a tornare sui vostri passi più e più volte. Tanti elementi che faranno tornare il sorriso sui bui volti dei fan della serie insomma, anche se questi ultimi non saranno i soli a cantar vittoria.

Complice il bisogno di dover soddisfare anche le necessità delle nuove generazioni amanti dell'action, se le sezioni in cui controllerete Jill hanno senz'altro l'anima fenice del survival horror, quelle che vedranno come protagonista Chris sono decisamente più votate all'azione. Attenzione però, niente assalti in forze o deprecabili fasi a bordo di mezzi, solo un puro e semplice sparatutto in terza persona, che tra l'altro coprirà appena un terzo dell' esperienza di gioco globale. Tornando però a quello che sembra essere un sempre più appagante capitolo della serie, sarete lieti di scoprire come anche dal punto di vista prettamente tecnico Resident Evil Revelations, pur trattandosi di un porting puro e semplice, abbia lodevoli meriti. Nonostante provenga da una console portatile infatti (di cui spremeva totalmente le capacità tecniche) il titolo gode di un'eccellente caratterizzazione grafica in alta definizione, in grado di reggere il confronto addirittura con alcune delle produzioni attuali. Nonostante qualche calo di qualità su alcune texture e sulla modellazione delle espressioni dei personaggi si faccia notare, riguardo tutto il resto MT Framework di Capcom (già adottato per Resident Evil 5) svolge un lavoro più che degno, forte di azione fluida, modelli poligonali solidi e una cura nel dettaglio della location globalmente più che soddisfacente. Peccato forse per l'assenza di ritocchi nella scioltezza dei modelli poligonali, che appaiono sempre un poco legnosi, così come per l'impossibilità di muoversi agevolmente e poter quindi salvare la pelle nei frangenti più spinosi e concitati; probabilmente se la schivata fosse stata implementata in modo migliore non avremmo nemmeno notato questa mancanza, anche se il contributo della sterzata a 180° risolve in parte il problema... posticipandolo. Chiudiamo infine con la dilettevole campagna Raid, inserita per gli amanti del co-op a là Mercenari: con questa modalità potrete infatti impersonare uno dei personaggi principali (o comprimari) presenti in Resident Evil Revelations e giocare off/on-line da soli o assieme a un amico affrontando una serie di livelli pieni zeppi di creature aberranti. A dare un aiuto l'intero arsenale del gioco, acquistabile in un apposito negozio ogni qual volta si finisce un

IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

ESPLORAZIONE: IL RITORNO DEL BACKTRACKING E L'AVVENTO DEL BIOSCANNER GENESIS CONDUCONO A UN APPROCCIO AL TITOLO CHE ABBRACCIA MOLTO PIÙ CHE IN PASSATO L'ELEMENTO ESPLORATIVO. PORTE CHIUSE, ENIGMI DA RISOLVERE E OGGETTI DA RINTRACCIARE RIPORTANO ALLA MENTE RICORDI E SENSAZIONI CHE PENSAVAMO DI NON RIVIVERE PIÙ IN UN RESIDENT EVIL MODERNO.

Left: Esatto! In questo Resident Evil potrete perfino nuotare... con i pesci rossi!

Left: Non essendo presente una barra di energia, occhio alle macchie di sangue sullo schermo per capire il vostro stato di salute.

Right: Analizzando i corpi delle creature potrete sbloccare ulteriori bonus.

Down: Le armi potranno essere modificate tramite degli appositi kit che troverete nel corso della campagna.

LA "GENESI" DELL'ESPLORAZIONE

Forse la novità di maggior rilievo inserita in Resident Evil Revelations è la presenza del Bioscanner Genesis, strumento utile per analizzare un determinato ambiente e scovare oggetti o munizioni. Oltre ad aumentare il fattore esplorazione del titolo però, un po' come eravamo abituati a fare un tempo in pratica, il Bioscanner Genesis sarà utile per rendere meno pericolosi e mortali i nemici, visto che analizzando il corpo di una creatura infatti se ne scoveranno i punti deboli e si avrà la possibilità di difendersi meglio.

livello. Ovviamente maggiore sarà la vostra abilità maggiori saranno gli exp guadagnati e spendibili per poter aumentare le skills di determinati personaggi, abilità che potrete poi riutilizzare anche nella campagna principale. Un escamotage niente male per offrire a questa modalità extra un valore che va al di là del semplice passatempo in compagnia... oltre che una splendida opportunità di vestire i panni di personaggi storici come Hunk! Tirando le somme non possiamo che consigliare Resident Evil Revelations sia ai fan della serie (vecchi e nuovi), sia a chi voglia approcciarsi per la prima volta al brand di Capcom traendone il massimo dei benefici e dribblando tutta una serie di ostacoli che hanno letteralmente spaccato a metà la fan base e la stessa saga. Nonostante i piccoli difetti riscontrati (dovuti per lo più alla natura di porting del titolo), impossibile non apprezzare il lavoro di Capcom nel perfetto bilanciamento tra passato e presente della saga.

Michele "T-002" Giannone

L'ATTESA SINTESI TRA VECCHIA E NUOVA SCUOLA

LA LUCE IN FONDO AL TUNNEL

Metro: Last Light

Oggi giorno il mercato è invaso da first person shooter e da survival horror, ma pochi rendono veramente onore al genere al quale dicono di fare parte. Molte volte le meccaniche degli FPS sono trite e ritrite, mentre svariati survival horror non sono peggio di una scampagnata in montagna. Per fortuna esistono ancora quei titoli che riescono a portare una ventata d'aria fresca in questi fantastici generi, nonostante la pletora di giochi che popolano i negozi di videogame. Metro: Last Light, non solo è un esempio lampante di questo raro fenomeno, ma riesce addirittura a coniugare questi due generi che, apparentemente, sembrano due realtà del tutto differenti. Il risultato, ottenuto dai ragazzi di 4A Games con non pochi sforzi, è una simbiosi armoniosa e al contempo inquietante di meccaniche sparatutto fuse insieme a un universo post-apocalittico dove la sopravvivenza è la parola d'ordine. Tutto ciò è stato ottenuto anche grazie alle solide basi poste dal precedente capitolo, Metro 2033, capostipite della saga, che, oltre ad averci mostrato le potenzialità del brand, ci aveva già dato un assaggio della torta agrodolce di cui ci siamo innamorati adesso. Evidentemente Cupido era insieme a noi quando abbiamo messo le mani sul titolo prodotto da Deep Silver/Koch Media, così, dopo neanche un'ora di gioco, siamo stati inesorabilmente colpiti da svariate frecce e l'infatuazione è stata immediata. Prima fra tutte, quella della grafica ci ha colpito dritto nel petto. 4A Games aveva garantito che Metro: Last Light sarebbe stato "il titolo più bello da vedere in assoluto": questa frase potrebbe effettivamente sembrare un po' tracotante, ma abbiamo potuto constatare che non si discosta troppo dalla realtà. Gli sviluppatori hanno potenziato al massimo il già notevole 4A Engine, perfezionando il rendering e sfruttando al meglio il sistema d'illuminazione, capace di creare un'atmosfera degna dei migliori survival horror, principalmente grazie all'ottima gestione delle luci e delle ombre. Perlustrare le anguste gallerie metropolitane di Mosca e le oscure stanze della stessa, con il solo ausilio della propria torcia e di qualche lampada ad olio qua e là, fa il suo effetto. A volte l'unica fonte di luce è affidata ai funghi radioattivi, che, con la loro fioca luce verdastra o bluastra, rendono gli ambienti ancora più inquietanti, soprattutto se si pensa che da un momento all'altro potrebbe spuntare un ragno pronto a farvi la festa.

La seconda freccia è arrivata come un lampo: rapida, silenziosa e letale ci ha colpito nel profondo. Il tuono l'abbiamo sentito poco dopo, quando ci siamo realmente accorti dei nuovi

DETTAGLI

FORMATO: PS3, Xbox 360, PC
ORIGINE: UCRAINA
PUBLISHER: KOCH MEDIA
DEVELOPER: 4A GAMES
MULTIPLAYER: SÌ

Right: Esplorare gli oscuri anfratti della metropolitana russa non sarà un'esperienza molto piacevole...

Right: Gli ambienti sono curati nei minimi dettagli. Il salto di qualità da 2033 a Last Light si vede.

FAQs

NON HO PREORDINATO IL GIOCO, QUINDI NON AVRÒ ACCESSO ALLA MODALITÀ RANGER. HO FATTO MALE?
Dipende molto da che giocatore sei. Se sei un hardcore gamer allora sì, decisamente, perché il livello di sfida offerto è davvero allettante. Ma se pochissime munizioni e nemici praticamente invincibili ti spaventano, allora la modalità Originale andrà benissimo.

NELLE ZONE PIENE DI SOLDATI, LO STEALTH È FONDAMENTALE O POSSO ANCHE USCIRE ALLO SCOPERTO E UCCIDERLI TUTTI?
Dire che lo stealth è fondamentale è dire poco, non solo perché i soldati sono davvero molti e ben equipaggiati ma soprattutto perché è meglio risparmiare più munizioni possibili, visto che non ne troverete molte. Inoltre, ricordate che le parti stealth non saranno del calibro di Hitman, ma molto più accessibili.

NON SONO UN APPASSIONATO DI FPS, MA ADORO I SURVIVAL HORROR. ME LO CONSIGLIATE LO STESSO?
Assolutamente sì! La componente survival è molto più grande rispetto a quella tipica degli sparatutto. Anche perché, vista la scarsità di munizioni, chiamarlo sparatutto è un eufemismo.

MEGLIO DI

METRO 2033

PEGGIO DI

DEAD SPACE

accorgimenti legati al gameplay. Poter accendere la luce della torcia e cambiare il filtro della maschera antigas semplicemente premendo gli analogici, non è solo un miglioramento dal punto di vista della comodità (perché, oltre a questo, l'accesso all'inventario è più semplice), ma potrebbe anche salvarvi la vita in diverse situazioni. Ad esempio, il primo livello è ambientato all'esterno della metropolitana: il compito del nostro beniamino Artyom e del suo compagno Pavel, è quello di raggiungere la stazione dopo aver perlustrato da cima a fondo i relitti di un aereo precipitato in cerca d'informazioni. Dopo aver setacciato da cima a fondo il velivolo, l'ossigeno ha iniziato a scarseggiare e proprio in quel momento siamo stati assaliti da un branco di demoni a quattro zampe. Dopo un breve panico iniziale, della serie "faccio in tempo ad ucciderli oppure mi conviene cambiare il filtro e rischiare di morire?", ci è venuto in mente il cambiamento apportato al sistema di gioco, e così siamo riusciti a ripristinare il livello di ossigeno mentre tenevamo a bada i mostri. Ricordate che, anche con queste introduzioni, il livello di sfida rimane comunque davvero elevato. Infatti poco dopo siamo morti. Ma questo è un altro discorso.

La terza e ultima freccia, ci ha scaldato il cuore soprattutto per un'iniziale conferma e una successiva sorpresa. Ciò che ha reso grande la serie Metro, sia letteraria che videoludica, sono l'ambientazione e il contesto storico: le vicende si svolgono in una Mosca devastata da una guerra nucleare, dove gli esseri umani sopravvissuti sono in continua lotta per il predominio delle stazioni della metropolitana. La trama di Last Light riprende le fila del discorso da dove 2033 aveva lasciato, infatti questa è la conferma, che comprende anche la già conosciuta Mosca e le gallerie metropolitane già esplorate. Ora arriva la sorpresa. Portare delle innovazioni in un'ambientazione già ampiamente esplorata e sfruttata non è per niente semplice, anche perché gli sviluppatori non si sono limitati a un semplice miglioramento dal punto di vista grafico: la cura per i dettagli è quasi maniacale, gli ambienti sono particolareggiati al massimo e le texture sfruttano nel migliore dei modi il 4A Engine. In titoli di questo calibro, anche i minimi particolari sono importanti perché conferiscono quel qualcosa in più all'esperienza di gioco e insinuano in ogni gamer una specie di febbrile curiosità che li spinge a cercare anche le più piccole sfumature e minuzie dell'ambiente che li circonda. Proprio come è successo a noi.

Siamo rimasti a bocca aperta, in sacrosanto silenzio, per ciò che abbiamo visto. E possiamo assicurarvi che non è una cosa che succede tutti i giorni. Durante il tramonto delle console di settima generazione, si staglia, alto nel cielo, il sole nero di Metro: Last Light. L'ultima luce splendente prima dell'alba del futuro.

Mauro Indini

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

SOPRAVVIVENZA: 4A GAMES RIESCE A MIGLIORARE QUEL GRAN TITOLO CHE ERA METRO 2033, PORTANDO SULLE NOSTRE CONSOLE UN SEGUITO PIÙ OSCURO E OPPRIMENTE, DOVE SOPRAVVIVERE NON SARÀ AFFATTO FACILE, MA È CIÒ CHE RENDERÀ UNICA L'ESPERIENZA DI GIOCO.

"DURANTE IL TRAMONTO DELLE CONSOLE DI SETTIMA GENERAZIONE, SI STAGLIA, ALTO NEL CIELO, IL SOLE NERO DI METRO: LAST LIGHT. L'ULTIMA LUCE SPLENDENTE PRIMA DELL'ALBA DEL FUTURO"

UN SURVIVAL COI FIOCCHI

Right: I demoni che infestano Mosca non saranno la vostra unica preoccupazione...

LEGGI CHE TI PASSA

Metro: Last Light è tratto dal romanzo fantascientifico di Dmitry Glukhovsky, intitolato Metro 2034. Lo scrittore russo ha collaborato attivamente allo sviluppo del videogioco aiutando i ragazzi di 4A Games per quanto riguarda l'ambientazione e ponendo un'attenzione meticolosa ai particolari. A suo avviso il giocatore merita un "mondo dettagliato e profondo": possiamo assicurarvi che ogni minimo dettaglio non è stato lascio al caso, riuscendo così a rendere l'esperienza di gioco davvero realistica.

Up: Le immagini non rendono giustizia alla bellezza e alla fluidità del gioco a schermo.

SHIN MEGAMI BATTLE

Persona 4 Arena

Nato dalla collaborazione tra Atlus e Arc System Works, Persona 4 Arena è un esperimento tanto ambizioso quanto accattivante: un qualcosa che possa riportare nel mondo dei picchiaduro arcade lo stile tipico della serie Persona. Il risultato, incredibile a dirsi, è scalciante e colorato come un anime giapponese, eppure profondo come solo Arc System sembra saper fare confezionare. Tagliamo subito la testa al toro: Persona 4 Arena è un titolo eccellente, nonché spettacolare! Considerato "canonico" all'interno della storyline di Persona 4, Arena è a tutti gli effetti un vero e proprio sequel del titolo originale, con tanto di quello stile tipicamente nipponico che non guasta mai. Oggi come allora, è l'estetica marcatamente cartoon, accentuata da palette cromatiche sopra le righe a farla da padrona. Colori saturi, accentuati dal continuo uso del giallo e del rosso, sono uno dei marchi di fabbrica del gioco e costituiscono lo scheletro di un'esperienza visiva imponente. I personaggi, così volutamente appariscenti, uniti alla loro capacità di evocare i Persona (evocazioni spirituali dalla spropositata potenza), sembrerebbero stati concepiti appositamente per un picchiaduro restituendo un effetto più che soddisfacente. Il tutto, poi, è sorretto da una storyline che saprà fare la gioia dei fan della serie Persona, arricchitasi, negli ultimi anni, anche di un fumetto e di una serie animata. Ambientata pochi mesi dopo gli eventi dell'originale Persona 4, il gioco propone un arco narrativo invero molto articolato, quasi atipico se si considera il genere, più o meno sempre avvezzo a trovate narrative di serie b. A fare da burattinaio e da mattatore, ci penserà stavolta Teddie, lo strampalato e ben noto orso (?!) già visto nel capitolo originale che, stavolta, si sarebbe messo in testa di organizzare un particolare show televisivo chiamato "P-1 Grand Prix". Show a cui, ovviamente, non potranno mancare di partecipare tutti i protagonisti di Persona 4, nonché un nuovo e inedito personaggio: Labrys. Tuttavia, lì dove l'azione fila liscia come l'olio, con combattimenti 1 Vs 1 mozzafiato e appaganti, è nella componente narrativa che la situazione talvolta caracolla. Infine, come accennato in apertura, il titolo si presenta in modo tecnicamente imponente, nonostante i suoi sprite disegnati rigorosamente a mano. Padrone di quello stile "old school" che ha fatto la fortuna di tutta una serie di cabinati arcade, P4A si presenta nel modo giusto, dando come risultato un piacevole mash up di botte e colori. Tuttavia, se è pur vero che ogni parte del gioco è un tripudio di colori e accattivanti animazioni, è altrettanto vero che l'estrema cura profusa da Arc ha restituito un prodotto in qualche modo "limitato". Il roster è infatti molto povero, tanto da trovarsi certamente in posizione di svantaggio verso quei prodotti il cui numero di "partecipanti" è ormai a livelli folli. In conclusione: Persona 4 Arena non è un capolavoro assoluto e forse non punta neanche a esserlo, eppure si tratta comunque di un picchiaduro con tutti i crismi: veloce, immediato, affascinante e chiassoso come solo lo sviluppatore di Guitly Gears e BlazBlue sa confezionare.

Alessia "Paddy" Padula

DETTAGLI

FORMATO: PS3, Xbox 360
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: ATLUS
DEVELOPER: ARC SYSTEM WORKS
MULTIPLAYER: SÌ

BELLO COME

GUILTY GEAR 2: OVERTURE

PEGGIO DI

BLAZBLUE: CHRONOPHANTASMA

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

PERSONALITÀ: Gran parte della bellezza del gioco è da ricercarsi nella sua ricercatezza visiva, perfettamente sovrapponibile a quello che è lo stile tipico della serie Persona, fatto di sprite disegnati a mano e fondali fumettosi e colorati.

VOTO 9/10

UNO SPIN OFF D'AUTORE

Right: Seppur non bi lanciatissimo, il roster è comunque abbastanza vario e versatile!

Up: Il Frostbite 2 non delude. È l'intero gioco che ci lascia un po' perplessi.

IL MANIFESTO DELLA CO-OP?

Army of Two: The Devil's Cartel

Quando EA annunciò Army of Two: The Devil's Cartel dal palco della scorsa GamesCom una folta schiera di fan aveva gioito all'idea di poter nuovamente saltare al comando dell'"esercito di due persone". Con appena due capitoli, la serie di EA Montréal era infatti riuscita a fare breccia nei cuori di una solida e infervorata nicchia di fan che ne avevano apprezzato l'incontaminata vena action e l'impeccabile modalità cooperativa. Il trailer mostrato in quel di Colonia, oltretutto, aveva lasciato presagire grandi cose, grazie a un motore grafico da urlo e ad alcune originali trovate di gameplay in grado di esaltare la cooperazione tra i due personaggi. Da lì in poi il silenzio è piombato con veemenza su The Devil's Cartel, eccezion fatta per la comunicazione di una data d'uscita sospettosamente vicina. L'esperienza ci dice che la totale scomparsa di un titolo dai radar della stampa non è mai un buon segno. E l'esperienza aveva ragione anche stavolta. Army of Two: The Devil's Cartel non delude chi è in cerca di un action duro e puro, ma, ahinoi, oltre all'azione sparatoria c'è ben poco. Mancano, tanto per cominciare, momenti di gameplay capaci di interrompere la monotonia che regna sovrana tra un conflitto a fuoco e il successivo. Ben più pesante è l'assenza di un plot che invogli il giocatore a portare a termine la lunga sequenza di sparatorie. I due nuovi protagonisti, Alpha e Bravo, appaiono poi mal caratterizzati, con un background narrativo alle spalle pressoché inesistente. Il coinvolgimento, insomma, è ai minimi storici. Senza contare poi che nemmeno il gioco in cooperativa (che dovrebbe costituire il fiore all'occhiello del gioco) riesce a emergere dal funesto contesto. Anche da questo punto di vista, troverete di meglio in giro, visto che sarete costretti a ricominciare un livello a ogni cambio di partner (niente drop-in/drop-out dunque). Detto questo, The Devil's Cartel riesce comunque a raggiungere una striminzita sufficienza: da un punto di vista tecnico, per esempio, il Frostbite 2 (preferito stavolta all'Unreal Engine 3) fa sempre la sua figura quando si tratta di distruttibilità degli ambienti; inoltre, la personalizzazione e la varietà delle armi non sono niente male e il gioco online regge alla grande, con episodi di lag ridotti al minimo (in un titolo tutto azione non è un fattore da poco); l'azione "spensierata" e le frenetiche sparatorie, infine, potrebbero anche interessare a chi da uno shooter chiede solamente un po' di svago dalle frustrazioni della vista quotidiana. Certo è che da The Devil's Cartel ci si aspettava decisamente di più.

Manuele Paoletti

VOTO 6/10
TANTA AZIONE PER NULLA

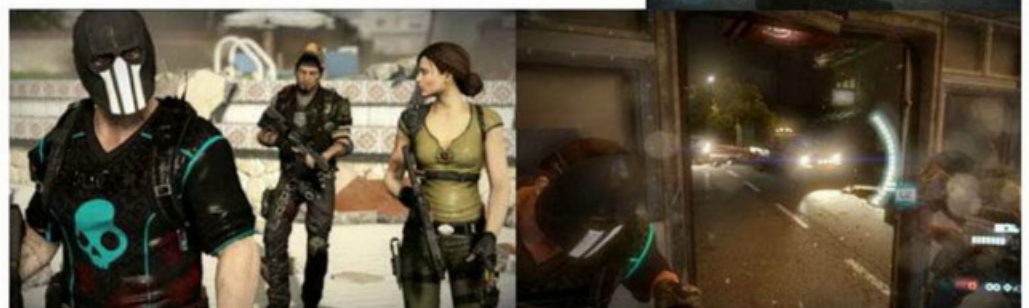
DETTAGLI
FORMATO: PS3, XBOX 360
ORIGINE: CANADA
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
DEVELOPER: VISCERAL GAMES, EA MONTRÉAL
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

MEGLIO
RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

PEGGIO DI
GEARS OF WAR: JUDGMENT

Left: La linea narrativa è ridotta all'osso. Un vero peccato: personaggi più profondi avrebbero favorito il senso d'affiatamento tra Alpha e Bravo.

MISSING LINK
COSA CAMBIEREMMO

DUE A CASO: La cosa più deludente di questo Army of Two è forse nella caratterizzazione dei personaggi, anzi, nella non caratterizzazione. Non ci sarebbe dispiaciuto conoscerne il background e approfondire il loro rapporto.

CRISI SULLE TERRE INFINITE

Injustice: Gods Among Us

Far collidere il mondo dei videogiochi con quello dei fumetti non è una cosa semplice. Per quanto negli anni la pratica sia stata comune, i risultati si sono spesso scontrati con due fattori: mediocrità e malcontento. È pur vero che gli abilissimi ragazzi di NetheRealm avevano già affrontato la sfida di un picchiaduro con i personaggi DC, tuttavia proprio in quel caso il malcontento fu alto e non salvò il gioco (comunque più che buono) da ondate di critiche. Architettato come una sorta di "Elseworld" (ossia una linea di eventi alternativa a quella di "Terra 0"), il plot di Injustice si presenta con delle premesse molto interessanti che, giocoforza la necessità di imbastirvi attorno un picchiaduro, non sempre riescono a coincidere con trovate che superino i tipici cliché narrativi da royal rumble (leggi: eroi che si incontrano e si picchiano per il gusto di farlo!). L'incipit è tuttavia vincente: in seguito all'esplosione di una bomba che ha distrutto Metropolis, Superman e Batman catturano e arrestano il Joker, unico artefice del massacro. Angosciato e incupito dalla morte dell'amata Lois, l'ira di Superman ha la meglio, tant'è che ucciderà il clown. Questo, tuttavia, sarà solo l'innesco di una situazione ben più complessa che porterà, di fatto, al teletrasporto coatto degli eroi (e non) della Terra in un universo parallelo in cui l'umanità è schiavizzata dall'egemonia del più potente eroe della Terra, ora incoronato dalla carica di "Alto Consigliere". Tale scelta è quindi il fulcro delle tanto sbandierate "versioni malvagie" dei personaggi DC su cui Warner ha fondato parte del suo marketing e ammettiamo che l'idea funziona. Non solo perché anni di storie più o meno popolari (come "Red Son" o la bellissima "Kingdom Comes") ci hanno da sempre abituato all'idea delle più disparate e dispotiche versioni dei supereroi, ma anche perché NetherRealm è stata eccellente nel caratterizzare i vari personaggi. Imperfezioni, comunque, non ne mancano, come alcune delle trovate narrative che lasciano spiazzati per la banalità. Pad alla mano, invece, ammettiamo di essere rimasti piacevolmente sorpresi dall'impostazione del gameplay di Injustice, soprattutto perché salvo la "legnosa" concezione di certe animazioni (tipo i salti...) il sistema di gioco è del tutto diverso e non manca comunque di una sottesa profondità. Ove MK presentava infatti un picchiaduro a quattro tasti, con ogni frontale dedicato a un arto del corpo, Injustice presenta un sistema più semplice con tre tasti per attacchi leggeri, medi e pesanti e un quarto assegnato all'uso di una abilità unica. Anche gli stage, per quanto esigui (appena 15!) sono una novità interessante. Questi, infatti, oltre a distruggersi quasi del tutto nel corso di uno scontro, godono anche di una spiccata interattività, permettendo al

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, WII U
ORIGINE: USA
PUBLISHER: WARNER BROS. INT
DEVELOPER: NETHERREALM
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

Right DC ha fatto le cose per bene, provvedendo anche a imbastire un fumetto che fa da prequel alla vicenda raccontata nel videogioco.

Down: I personaggi sono abbastanza aderenti alle loro controparti cartacee, sia psicologicamente che esteticamente.

MISSING LINK
(COSA CAMBIEREMMO)

BILANCIAMENTO: Il pesante sbilanciamento nelle abilità uniche rende, di fatto, godibili solo alcuni dei tanti personaggi del roster. Flash, su tutti, è palesemente troppo avvantaggiato rispetto agli altri, tant'è che in una sessione online si vede gli utenti giocare praticamente sempre con gli stessi quattro o cinque eroi.

Right Ai combattimenti sono intensi e spettacolari, grazie anche a una buona dose di effetti grafici e particellari.

"INJUSTICE: GODS AMONG US NON SUPERA IL TEST A PIENI VOTI, MA ENTRA DI DIRITTO NELLA CERCHIA DEI TITOLI DA ACQUISTARE IN QUESTO 2013"

FAQS

È POSSIBILE GIOCARE ONLINE?
Certo che sì! Il gioco gode di un comparto online stabile e funzionale, sebbene sia doveroso evidenziare come non si sia provveduto a creare una struttura ludica solida o almeno al pari con le altre produzioni. Vi sono diverse tipologie di sfide, tuttavia siamo ancora lontani dalla perfezione di Street Fighter 4.

COME SI STRUTTURA LO STORY MODE?
Seguendo l'esempio dei giochi precedenti sviluppati da NetherRealm, la modalità Storia di Injustice si struttura in capitoli,m ognuno dei quali prevedrà circa quattro match. Nel corso di ogni capitolo ci troveremo a vestire i panni di uno dei personaggi del roster, cosicché entro i crediti finali avremo provato buona parte dei presenti, equamente divisi tra buoni e villains.

QUANTI SONO I PERSONAGGI DISPONIBILI?
I personaggi giocabili sono ben ventiquattro, ognuno dei quali si distingue non solo per il proprio stile di combattimento, ma anche per il suo set di mosse assolutamente unico cui va a unirsi l'abilità speciale attivabile alla pressione del tasto cerchio/B. NetherRealm sta inoltre alacremente lavorando ai DLC del gioco, così da aggiungere (previo pagamento) altri volti celebri il primo dei quali sarà il mitico Lobo.

S.T.A.R. LAB

NetherRealm ha imbastito una bella sfilza di modalità con cui sollazzarsi una volta concluso il gioco. A fare la parte del leone c'è sicuramente ma modalità S.T.A.R. Lab, grazi alla quale potremmo imbatterci in ben 240 prove diverse che, similmente alla "torre" del precedente Moratl Kombat ci daranno un bel po' di filo da torcere. Per chi volesse invece sollazzarsi con la sola lotta, il team ha sviluppato una "Modalità Battaglia" con cui affrontare combattimenti con dei precisi modificatori, divisi poi per categorie: eroi, villains, campioni di Gotham piuttosto che di Metropolis. La modalità battaglia vi darà un bel po' da fare, grazie soprattutto a una difficoltà crescente degna degli Dei dell'arena!

giocatore di usufruire di oggetti contundenti con cui colpire l'avversario. Le opzioni, tante e spettacolari, sono alla portata di tutti i personaggi e sono eseguibili con la semplice pressione di un dorsale contribuendo all'idea generale di un picchiaduro "user friendly" e altamente coreografico. Dulcis in fundo, è stato completamente stravolto il sistema a "round" tipico dei picchiaduro presentando piuttosto una doppia barra dell'energia. Svuotato il primo life gauge non verrà proclamato un vincitore, né tantomeno verrà assegnato alcun punto. Semplicemente ci sarà una breve pausa per celebrare la momentanea vittoria e lo scontro riprenderà lì dove si è interrotto, senza alcun reset energetico o simili. Una scelta stravagante ma che tuttavia pennella ancor più nitidamente l'idea di un incontro sulle pagine di un fumetto. Sotto il mero profilo tecnico Injustice presenta risultati altalenanti, dovuti probabilmente all'età dell'engine grafico, vecchio ormai di ben due anni. Il titolo è infatti palesemente costruito sullo scheletro dell'engine del Mortal Kombat apprezzato nel 2010 e, sebbene sia comunque in grado di dire la sua, mostra il fianco soprattutto nel corso delle cutscene, in cui le fattezze dei personaggi risultano molto meno dettagliate che nel corso dei combattimenti. Per fortuna la cosa è completamente diversa nel corso dei combattimenti, con una palette cromatica assolutamente azzeccata e un lavoro di character design a dir poco brillante e che, seppur diverso dall'iconografia classica, presenta comunque personaggi riconoscibili e gradevoli da vedere. Injustice: Gods Among Us non supera il test a pieni voti, ma entra di diritto nella cerchia dei titoli da acquistare in questo 2013. Forte di una licenza che è leggenda all'interno del circolo fumettistico, l'ultima fatica NetherRealms è di fatto una perla di giocabilità e divertimento.

Raffaele Giasi

UN'OTTIMA PROVA PER NETHERREALM

MAGHI, MOSTRI E LIBRI PARLANTI...

Soul Sacrifice

Con Soul Sacrifice il talentuoso team di artisti capitanato da Keiji Inafune (già responsabile di Mega Man e Onimusha) ha dimostrato come il Giappone, possa ancora dire la sua in termini di creatività. Infatti, la prima cosa a colpire di questa nuova produzione dallo stile puramente nipponico è senz'altro l'art direction, in grado di tratteggiare un mondo fantasy come non se ne vedevano da tempo. Il gameplay poggia le sue basi sugli stilemi tipici dei giochi di ruolo d'azione, aggiungendovi meccaniche originali e inedite per il genere. Il sacrificio, infatti, sarà la meccanica portante dell'intera esperienza di gioco, in quanto ogni abilità a nostra disposizione avrà un numero massimo di utilizzi che dipenderà dal loro livello e dagli oggetti sacrificati per potenziarle. La storia messa in piedi dal team di sviluppo parte da premesse interessanti, riuscendo a mettere in mostra personaggi accattivanti sia nel design che nella caratterizzazione. Ma c'è di più: Japan Studio è riuscito nel difficile compito di prendere degli oramai consolidati cliché, presi di peso da svariate mitologie, e reinventarli completamente. Entrando più nei dettagli della storia, lo scopo del gioco è quello di sconfiggere il malvagio stregone Magusar e per farlo vi servirà la chiave del suo potere che potrete ottenere solo leggendo Librom fino alla fine e rivivendone (in prima persona) i ricordi. A distinguere ulteriormente questo gioco di ruolo d'azione dalla massa ci pensa il rito di morte: in pratica, una volta esaurita l'intera barra dell'energia potrete scegliere se morire oppure farvi resuscitare dal partner (visto che il gioco dispone di una modalità cooperativa fino a quattro giocatori), oppure avviare un rito che infliggerà un ingente quantitativo di danni al nemico, ma che lascerà debilitato il protagonista anche nei livelli successivi. Per curarsi basterà usare le lacrime di Librom, che verranno fornite da lui stesso dopo uno specifico lasso di tempo. Ogni mostro, una volta sconfitto, tornerà al suo aspetto originario e, avvicinandosi alla sua carcassa, potremo decidere se sacrificare o salvare la sua anima. Scegliendo di salvare l'anima la barra della vita aumenterà, al contrario sacrificandola aumenteremo il potere magico. Le abilità sono combinabili fra loro durante i combattimenti, tuttavia, a scontro iniziato, non si potranno più modificare le abilità scelte in precedenza, visto che tale azione può essere fatta solo attraverso Librom (sorta di grosso tomo parlante, che accompagnerà il misterioso mago senza nome nel corso delle sue disavventure). Altra aggiunta interessante è una modalità chiamata Occhio della mente, che vi permetterà sia di individuare i punti deboli dei nemici, che oggetti con i quali poter interagire. I vari poteri che sbloccherete nel corso dell'avventura, inoltre, potranno anch'essi essere combinati, aggiungendo ulteriore varietà agli scontri. Una storia intrigante e ben narrata e un gameplay innovativo e ben strutturato chiudono il cerchio su un titolo che, siamo certi, farà parlare di sé molto a lungo.

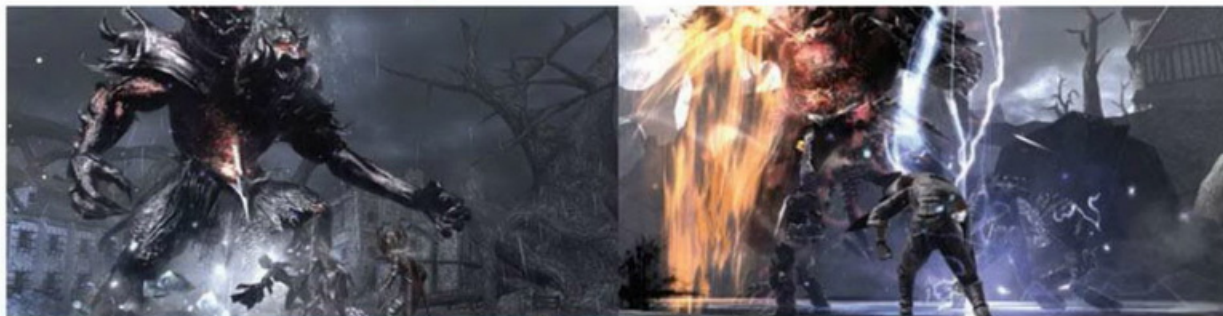
Leon Genisio

DETTAGLI

FORMATO: PS VITA
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: SONY
DEVELOPER: JAPAN STUDIO
GIOCATORI: SÌ

IDENTIKIT
(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

ANIME E MAGIE: OVVIAMENTE LA POSSIBILITÀ DI SACRIFICARE I NEMICI O PARTI DEL PROPRIO CORPO, COSÌ DA SPRIGIONARE INCANTESIMI DI POTENZA DIVERSA OGNI VOLTA, È L'ATTRATTIVA MAGGIORE. INOLTRE OGNI SCELTA DEL GIOCATORE INFLUIRÀ NON SOLO LA STORIA MA ANCHE IL GAMEPLAY.

UN SACRIFICIO CHE VALE LA PENA FARE

Left: L'art direction è uno dei maggiori punti di forza della produzione Japan Studio.

Left: L'immagine non rende bene l'idea, ma il gioco gode di un particolare filtro visivo per un sofisticato effetto "retrò".

Down: La colorazione "al neon" è forse uno degli aspetti più affascinanti del gioco.

IL MAGICO MONDO DEGLI ANNI 80

Far Cry 3: Blood Dragon

Neanche troppo tempo fa, qui sulle pagine di Game Republic, chi scrive aveva tessuto le lodi di Far Cry 3. Al di là del gioco in sé, solidissimo per gameplay ed equilibrio, il suo lato più encomiabile era come cercasse di rifarsi fedelmente ad un preciso filone narrativo e cinematografico, quello degli horror alla Turistas. In questo DLC, Ubisoft dimostra ancora una volta di avere una piena consapevolezza nella narrazione all'interno di mondi free roaming, nonché un vastissimo serbatoio di cultura pop dal quale attingere. Il risultato è un'esplosiva esperienza revival, che riporterà i giocatori direttamente nei favolosi, meravigliosi e scintillanti Anni '80. Il gioco vi mette nei panni di Rex Colt, mezzo uomo, mezzo macchina e tutto Americano, che porta il granitico volto di Michael Biehn (sì, non vi sbagliate, è proprio Hicks di Aliens). Blood Dragon è il sogno divenuto realtà di sviluppatori con un caso particolarmente acuto di Sindrome di Peter Pan, cresciuti a pane, pessimi cartoni malamente disegnati e beceri film trash della peggior specie. Gente che ha venerato Robocop, che ha decretato Terminator come proprio padre spirituale e ha consacrato Jena Pliskin come principale riferimento di condotta pratica e morale. Insomma, c'è un'alta probabilità che voi stessi siate questo tipo di persone, motivo per cui dovreste seriamente dare un'occhiata a questo straordinario atto di amore nei confronti di un'intera epoca. Un po' come Lollipop Chainsaw l'anno scorso, Blood Dragon osa violare uno dei grandi tabù del videogioco. In Blood Dragon infatti si ride, e pure parecchio. Si ride per il suo essere insensatamente sopra le righe e, con un po' di malizia, a quanto in effetti questo gioco finisca per risultare involontariamente una parodia dell'attuale game industry. Ma, una volta tanto, sparare a tonnellate di nemici in sequenza non sarà piatto, noioso e privo di senso. Anzi, vi riporterà in più di un momento all'epoca dorata di DOOM, dove per essere contenti non serviva nient'altro che un corridoio di demoni da abbattere a colpi di shotgun. Il tutto, però, reso tramite i portentosi valori di produzione di un videogioco come Far Cry 3. Nonostante la sua natura di comunque corposissimo add-on, Blood Dragon offre qualcosa che nessun altro gioco moderno (purtroppo, viene da dire) può più offrirvi. Robot assassini, cattivissimi cybercomunisti, squali e ovviamente i Blood Dragons del titolo, che sparano laser dagli occhi. Con un po' di battutacce da macho alla Arnold Schwarzenegger e linguaggio da caserma che non guastano mai. Indubbiamente Blood Dragons non è per tutti, e avere un'età anagrafica che si aggira intorno ai 30 è un requisito necessario almeno quanto possedere una console. La piena comprensione di tutte le citazioni, insomma, aiuta molto a rendere l'esperienza più godibile. Ma, anche chi non avesse superato la minore età, è invitato a riscoprire quel meraviglioso e indimenticabile mondo dove il Muro non era ancora crollato, i film si vedevano in VHS e i veri videogiocatori si forgiavano nelle sale giochi. Tempi migliori? Ora potete giudicare voi.

Guglielmo De Gregori

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360
ORIGINE: CANADA
PUBLISHER: UBISOFT
DEVELOPER: UBISOFT
GIOCATORI: NO

MEGLIO DI: DUKE NUKEM FOREVER

PEGGIO DI: DOOM

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

COSÌ 80!: LA RICERCATEZZA VISIVA, SOLO APPARENTEMENTE RAFFAZZONATA, È IN REALTÀ IL PUNTO DI FORZA PRINCIPALE DI BLOOD DRAGON. IL SUO STILE "FUTURISTICO RETRÒ" È UNA GIOIA PER GLI OCCHI E NON MANCHERÀ DI AFFASCINARE ANCHE CHI PROPRIO NON DIGERISCI I MAGICI ANNI 80.

VOTO 8,5/10

UNO STRAVAGANTE E GALVANIZZANTE TUFFO NEL PASSATO

Left: Nonostante alcuni scorci naturali appaiano a tratti mozzafiato, a livello tecnico si poteva fare decisamente di più.

VACANZA CON IL MORTO, ATTO II

Dead Island: Riptide

Nel 2011 abbiamo assistito a un vero e proprio "caso videoludico": Dead Island, particolare ibrido tra survival horror e FPS condito da un pizzico di GdR e una spruzzatina di action, sbanca le classifiche di vendita nonostante la scarsa fama del team di sviluppo e l'originalità del brand, alla sua prima uscita. Le malelingue vorrebbero attribuire tale successo a un trailer d'annuncio troppo bello per essere vero e all'attenta opera di marketing, più che alle qualità intrinseche del prodotto. Obiezioni legittime, ma che non sminuiscono l'abilità di Techland nell'aver trovato la formula magica in grado di fare centro nel cuore di migliaia di giocatori. Il mix di generi, infatti, unito alla presenza dei mai troppo inflazionati zombi, a un'ambientazione affascinante e al tono aggressivo e maturo, ha fatto sì che il pubblico non lasciasse passare inosservato l'originale prodotto polacco. E se è vero che squadra che vince non si cambia, Techland e il publisher Deep Silver non potevano farsi scappare la possibilità di tornare sull'isola dei non morti per una nuova iterazione di quella che ormai è una serie a tutti gli effetti. Dead Island: Riptide non vuole essere un seguito del gioco del 2011, ma piuttosto uno spin-off strutturato attorno alla vetusta pratica del "more of the same": stesso gioco, solo più grande. I quattro superstiti del primo capitolo si imbattono in una nuova ondata di zombi quando, dopo una serie di vicissitudini (che non stiamo qua a raccontare), rimangono prigionieri dell'isola tropicale Palanai. A ingrandirsi è innanzitutto il cast: a Sam, Logan, Xian Mei e Lorna si aggiunge infatti il marine Morgan. Come da copione, anche l'isola di Palanai ha confini nettamente più ampi della vecchia Papua, cosa che renderà il vostro peregrinare (totalmente libero) ancora più intrigante. Maggiormente vasto sarà anche l'armamentario a disposizione del giocatore, sebbene il grosso degli scontri sarà ancora una volta deciso da armi di fortuna per via della scarsità di munizioni (dopotutto siamo sempre dalle parti del survival horror). Insomma, chi ha amato il primo capitolo non potrà che apprezzare questo Dead Island 2.0. Peccato però che, oltre ai pregi, Riptide mutui dalla precedente iterazione anche i difetti: si va dal sistema di controllo colpevolmente impreciso alla piattezza di buona parte delle missioni, fino ad arrivare a una realizzazione tecnica deficitaria sotto diversi punti di vista. Niente di disastroso, sia ben chiaro. Arrivati a fine generazione, troverete senz'altro di meglio in giro; al contrario, se siete rimasti affascinati dal primo capitolo, non rimarrete delusi neppure questa volta.

Manuele Paoletti

DETTAGLI
FORMATO: PS3, XBOX 360, PC
ORIGINE: POLONIA
PUBLISHER: DEEP SILVER
DEVELOPER: TECHLAND
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

Down: I combattimenti a mani nude o tramite armi di fortuna sono ancora una volta fondamentali per portare a termine la propria opera di sopravvivenza. Le armi da fuoco sono presenti in misura maggiore rispetto al capitolo precedente, ma fareste bene a utilizzarle con cautela.

VOTO 7/10
L'UPGRADE CHE FUNZIONA

NEL MONDO
[GIOCARE ONLINE]

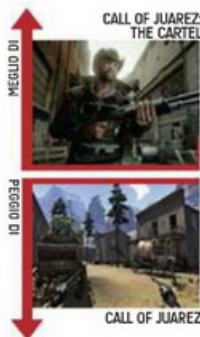
COOPERATIVA ANTI-ZOMBI: Il multiplayer cooperativo online risulta ancora una volta uno degli aspetti meglio riusciti del titolo Techland. Il gioco in rete è supportato ora da una maggiore stabilità, oltre che da un nuovo sistema di bilanciamento del matchmaking.

SPARATORIE, INDIANI E BANDITI...

Call of Juarez: Gunslinger

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC
ORIGINE: POLONIA
PUBLISHER: UBISOFT
DEVELOPER: TECHLAND
MULTIPLAYER: NO

Down: Il livello di difficoltà offerto da Gunslinger è piuttosto alto.

Techland torna sotto i riflettori dopo il non proprio riuscito The Cartel, con un nuovo capitolo della serie Call of Juarez. Questo nuovo capitolo, che porta il sottotitolo di Gunslinger, segna il ritorno all'ambientazione nel selvaggio west vista nell'ottimo Bound in Blood. Le meccaniche di gioco poggiano le loro basi sugli stilemi oramai consolidati degli sparatutto in prima persona. Nonostante la natura da puro FPS, il team di sviluppo ha introdotto alcune interessanti feature: la prima si traduce in quello che è stato definito col nome di Concentration Time, che tornerà utile principalmente nel corso dei numerosi scontri a fuoco, rallentando il tempo per alcuni istanti e segnando i nemici di rosso; la seconda è una schivata che vi permetterà di evitare i proiettili quando la vostra barra di energia sarà prossima allo zero. Inoltre, schivando al momento giusto i proiettili, si renderà disponibile un contrattacco utile per far fuori il nemico, mentre il game over sarà praticamente certo nel caso vi ritroviate davanti ben più di un avversario. Tale meccanica, nonostante richiami alla mente quanto visto col dead eye in Red Dead Redemption, funziona e dona non poca spettacolarità all'azione di gioco. Nonostante l'evidente utilità di queste meccaniche introdotte dal team di sviluppo, il livello di sfida offerto da questo nuovo CoJ si attesta comunque su livelli piuttosto elevati, risultando a conti fatti più punitivo di quanto ci si possa inizialmente aspettare da una produzione appartenente a questo oramai affollatissimo genere. A differenza di altri esponenti ben più blasonati e famosi, qui non si sparerà all'impazzata, ma più sarete precisi e più il gioco vi ricompenserà con punti esperienza e nuove abilità attive e bonus passivi. Il motore grafico proprietario si difende piuttosto bene riuscendo a portare su schermo un livello di dettaglio notevole, soprattutto per ciò che concerne l'effettistica particellare e il comparto luci. Techland inoltre ha messo in piedi un comparto narrativo che, seppur si evolva in modo piuttosto lineare, riesce a risultare interessante grazie soprattutto alla caratterizzazione dei personaggi coinvolti nelle vicende. La direzione artistica tratteggia un selvaggio west credibile e affascinante, fatto di fuori legge, paesaggi sterminati e duelli sotto il sole del mezzogiorno. In definitiva, il team di sviluppo centra il bersaglio proponendo ai fan della serie un titolo fedele alle sue origini e ben realizzato.

Leon Genisio

IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

COW BOY E PISTOLE: Il selvaggio west è di certo uno dei tratti più distintivi di questa nuova produzione Techland che abbandona le assolate strade di LA, per un ritorno alle origini gradito quanto inaspettato. Alla già stupenda art direction si aggiunge poi un gameplay ragionato e uno stile narrativo piuttosto ricercato.

Left: Il gameplay ragionato e vario giova non poco all'esperienza di gioco.

BENTORNATI NEL VECCHIO WEST

Indice .03
Primalinea .04
Soul Calibur .06
R-Type Delta .08
Mario Golf .10
Arcade Corner .12
Multiformato .13
Japan Republic .14
Anime Republic .16
Gameboy Mania .17
GR Action .18

NUMERO ZERO
GAME REPUBLIC

BENVENUTI NELLA REPUBBLICA DEI VIDEO GIOCATORI

Siamo nuovamente pronti a infrangere le regole!
Dopo 19 numeri di PSM e 7 di PC Ultra, eccoci ai nastri di partenza con un nuovo progetto che vuole cambiare completamente il mondo delle riviste per videogiochi.
Game Republic è un luogo immaginario dove tutti gli appassionati di console, personal computer, manga, cartoni animati giapponesi, hentai e tutto quello che riguarda il mondo dei videogiochi possono darsi appuntamento per scoprire le ultima novità sulle loro manie. Una rivista fatta da fanatici per fanatici con lo scopo di condividere passioni, sogni e fantasie.
Game Republic vuole darvi tutto ciò che desiderate nel modo in cui meritate di averlo, cioè al meglio. Game Republic vi darà notizie vere e affidabili scritte da super-esperti.
Game Republic vi darà un'impaginazione grafica curatissima in grado di rendere ogni pagina uno spettacolo visivo in grado di scuotervi fino alla punta dei capelli.
Game Republic vi darà tutta la qualità che meritate.
Il nostro impegno nel dare sempre il massimo comincia con questo numero zero.
Le sedici pagine che avete tra le mani sono l'esperimento fatto dalla redazione per dare il via al progetto. Ogni nuova rivista ha un numero zero, solo che difficilmente viene pubblicato questo numero di prova. Noi abbiamo voluto condividere anche questo con voi.
Attenzione! Gli articoli contenuti in queste pagine NON saranno presenti all'interno del numero 1 di Game Republic, perciò tenetevi stretto questo pezzo da collezione e non dimenticate... la rivoluzione inizia il 28 settembre. Vi aspettiamo tutti in edicola per iniziare il viaggio nella Game Republic!

La redazione

primalinea

SEGA NEW CHALLENGE CONFERENCE '99

La Sega rivela le sue nuove strategie per aumentare le vendite del Dreamcast.

Durante il Sega New Challenge Conference '99 (SNCC), i creatori di Sonic hanno reso pubbliche le nuove strategie commerciali a supporto del loro sistema a 128-bit. Purtroppo, durante i primi mesi di vita il Dreamcast ha venduto molto meno di quanto ci si aspettava. Gli uomini della Sega non si sono però persi d'animo e hanno preparato una serie di mosse davvero aggressive.

La prima novità riguarda il prezzo del Dreamcast che passa da 29.800 yen (460.000 lire) a 19.900 yen (312.000 lire). In questo modo la console Sega si avvicina moltissimo al costo della PlayStation o del N64 in Giappone. Data la crisi dell'economia giapponese, questo abbassamento di prezzo è importantissimo per attirare nuovi acquirenti.

Anche la seconda novità ha a che fare con una riduzione di prezzo. Sega ha proposto una serie di giochi per Dreamcast a prezzi competitivi. Virtua Fighter 3, Sonic Adventure, Pen Pen Triathalon, Godzilla Generations e July scenderanno a 1.990 yen (30.000 lire).

La Sega ha anche annunciato alcuni nuovi progetti per quel che riguarda Internet. Verranno investiti oltre 89 milioni di dollari (circa 160 miliardi di lire) per portare a termine la rete Sega Heat. Questo fornitore di servizi Internet sarà formato da 2 server in Giappone, 50 in Europa e 200 negli USA. Per quello che riguarda l'Europa, il progetto prevede la collaborazione di Telecommunications che fornirà abbonamenti Internet gratuiti a tutti i possessori europei di Dreamcast (un po' come succede con Tiscali). I nodi nipponici saranno gestiti direttamente dalla Sega con l'aiuto della CSK. Anche negli Stati Uniti verrà affiancata da un partner per completare l'installazione dei 200 server (forse AT&T).

Sega ha poi confermato l'uscita di molti titoli, la maggior parte dei quali sono stati mostrati in anteprima all'E3. Tra i più interessanti troviamo Baldur's Gate *(B)*, il gioco di ruolo per PC che sta riscuotendo un grandissimo successo in Giappone.

Ci sono novità anche su Shenmue, il capolavoro che tutti gli appassionati di avventura stanno aspettando impazientemente. Purtroppo il primo capitolo dell'epica saga di Yu Suzuki è stato posticipato dal 5 agosto al 28 ottobre. La Sega ha anche rivelato alcuni particolari sull'imponente campagna pubblicitaria che dovrebbe lanciare questo titolo. Le prenotazioni saranno accettate a partire dal 9 settembre e per coloro che pagheranno Shenmue in anticipo saranno disponibili prodotti speciali e novità esclusive.

B

Sapevamo già della versione Naomi di Virtua Striker 2 e la Sega ha confermato la versione per Dreamcast. Non si sa però nulla riguardo al titolo e le immagini disponibili erano solo quelle della versione arcade.

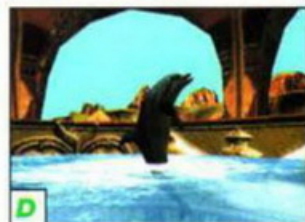
La novità più interessante è il nuovo GDR del team di Phantasy Star intitolato "Project Ares" *(A)*. Un comunicato stampa diffuso da Sega annuncia che si tratterà di un lungo viaggio che vi porterà a esplorare continenti sconosciuti e metterà alla prova il vostro coraggio.

Gli altri giochi annunciati sono già stati illustrati nella parte dedicata all'E3: M-SR *(C)*, Ecco *(D)*, NFL 2000 *(E)*, NBA 2000 *(F)*, e Ready 2 Rumble.

C

D

E

F

ULTIMA ORA!!!

Le nuove strategie hanno dato subito degli ottimi risultati.

Grazie a una nuova campagna pubblicitaria e al calo del prezzo, il Dreamcast ha quintuplicato le vendite nel suo ultimo mese di vita. Con l'uscita dei capolavori Soul Calibur e Resident Evil: Code Veronica, la console Sega sembra destinata a conquistarsi una buona fetta di mercato!

SOLO LAVORO E NIENTE GIOCO...

...rendono il giapponese pazzo!

Il 12 e 13 giugno, presso il Centro Congressi giapponese, si è tenuta la decima fiera annuale dedicata al tempo libero. La Sega era presente con uno stand enorme dove venivano presentati moltissimi accessori ispirati ai loro personaggi più importanti. Era possibile anche provare i giochi per Dreamcast o scaricare programmi sulla Memory Card VMU. Come ciliegina sulla torta, era presente il signor Dreamcast in carne e ossa, Yukawa-san, per promuovere il nuovo prezzo ribassato della console.

HOLLYWOOD INNANZITUTTO!

Per promuovere il Dreamcast negli USA...

...la Sega sta cercando di stringere una serie di accordi con varie catene di noleggio di videocassette. In questo modo sarà possibile affittare alcuni dei titoli della nuova Console 128-bit. Tra i primi giochi ci saranno Ready 2 Rumble Boxing, Sonic Adventure e Sega Rally 2.

Speriamo che anche in Italia vengano intraprese delle promozioni simili a supporto del lancio del Dreamcast!

...MA IL LANCIO DEI TITOLI RITARDA

La Sega ha rinviato...

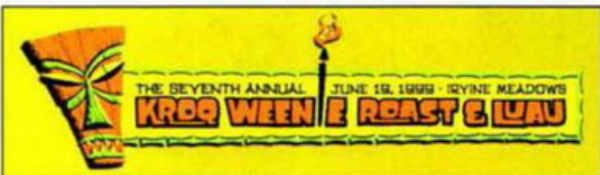
...nuovamente l'uscita occidentale di due titoli Dreamcast. Inizialmente previsti in contemporanea col lancio europeo (fine settembre), NBA 2000 e Virtua Fighter 3tb sono stati posticipati alla fine di ottobre.

Il lancio di VF3tb è stato rimandato per consentire ai programmatori di effettuare alcune modifiche che dovrebbero migliorarne la giocabilità (tra cui l'inserimento di una modalità Versus). NBA 2000 è stato ritirato per due ragioni: offrire a Visual Concepts maggiore tempo per lo sviluppo e per far coincidere l'uscita del gioco con l'inizio della stagione NBA nel prossimo autunno.

Il ritiro di due titoli così importanti non ha comunque compromesso l'atmosfera positiva che si respira attorno al lancio della console previsto in America per il 9/9/'99.

SOGNO GLI WEENIES

Sabato 19 giugno Sega ha presentato...

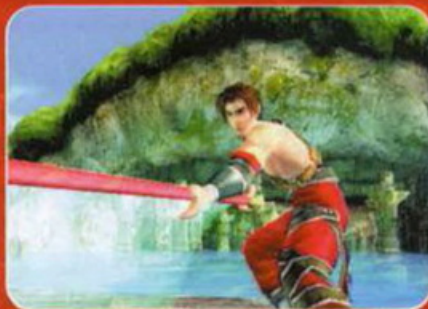
...pubblicamente il Dreamcast in America. Questa succosa anteprima è avvenuta nel corso del settimo appuntamento annuale KROQ Weenie Roast and Luau. Questa stazione radio del Sud della California ha ospitato un concerto di rock alternativo all'Irvine Meadows. Nei 18 chioschi previsti sono stati presentati 16 giochi in uscita a settembre, tra cui la versione USA di Sonic Adventure, NFL 2000, NBA 2000, Power Stone della Capcom, Ready 2 Rumble della Midway e Soul Calibur della Namco. Il concerto rock è stato seguito da più di 18.000 visitatori, quindi a occhio e croce per poter provare un gioco bisognava fare una fila di mille persone! La Sega ha fatto anche numerosi regali a tutti i visitatori, ma nessun premio gratuito ha dato tanta soddisfazione ai fan dei videogiochi quanto il poter provare in anteprima i titoli della nuova super-console Sega. E poi l'idea di riunire i membri di vari gruppi rock per farli sfidare a Ready2 Rumble e Soul Calibur è davvero interessante. Vi immaginate le All Saints che battono i Metallica?

SOUL CALIBUR • EG

MOLTO PIÙ DI UNA SEMPLICE CONVERSIONE

LA NAMCO SFRUTTA AL MEGLIO IL POTENZIALE DEL DREAMCAST PER PRODURRE UNA VERA MERAVIGLIA 3-D

Bocche spalancate, tremori e frasi come "Assolutamente stupefacente" sono le reazioni più comuni quando ci si trova davanti a Soul Calibur per Dreamcast. Dimenticatevi completamente ciò che avete visto in sala giochi, perché la versione per console è migliore sotto tutti gli aspetti (dalla giocabilità alla grafica).

I programmatori della Namco hanno fatto un lavoro eccezionale e hanno sfruttato al meglio le caratteristiche tecniche del nuovo sistema della Sega. Il risultato finale è un picchiaduro 3-D in grado di lasciare senza parole anche i giocatori più esigenti. Fin dall'inizio si capisce subito il livello qualitativo di Soul Calibur. Durante la sequenza iniziale si vede Kilik muoversi in modo fluido e aggraziato mentre si allena con il bastone (l'arma che usa per combattere). In questa breve introduzione è possibile apprezzare l'eleganza e la precisione dei movimenti, la solidità e la ricchezza di dettagli dei personaggi poligonali e l'altissima cura nella creazione dei fondali. Soprattutto, rimarrete davvero sbalorditi dal movimento dei capelli e dei vestiti. Forse lo stile di combattimento di Soul Calibur può anche non attirare un pubblico di massa, ma non si può rimanere impassibili di fronte a un gioco del genere. Anche chi non ama i picchiaduro resterà sorpreso dall'accuratezza di certi particolari come i movimenti facciali estremamente realistici, la luce del sole che colpisce i bordi della spada o l'umidità condensata del respiro dei combattenti. Per non parlare poi delle incredibili scie luminose che accompagnano il movimento delle armi o le scintille che esplodono quando si colpisce l'avversario. E come rimanere indifferenti di fronte al gigantesco Atroroth, uno dei personaggi più impressionanti che si siano mai visti in un videogame?

Il livello grafico è così elevato che qualsiasi altro difetto potrebbe essere perdonato. Fortunatamente Soul Calibur è supportato anche da un'ottima giocabilità (come del resto quasi tutti i prodotti Namco). Per chi non lo sapesse, questo picchiaduro è incentrato su una serie di combattimenti tra personaggi equipaggiati di spade o altre armi simili. Il sistema di controllo prevede l'uso di quattro pulsanti: due per attaccare

Notate l'effetto scia che accompagna i movimenti delle armi. Questo gioco è un *vero capolavoro di programmazione 3-D e aiuterà moltissimo il Dreamcast per il suo lancio ufficiale in Europa. Soul Calibur diventerà un classico per la nuova console Sega.*

soul calibur/namco

123199

00:00:00

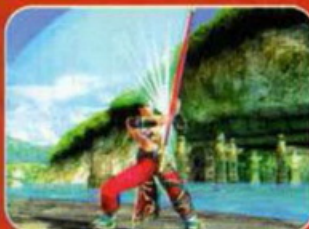
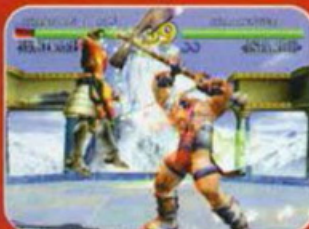
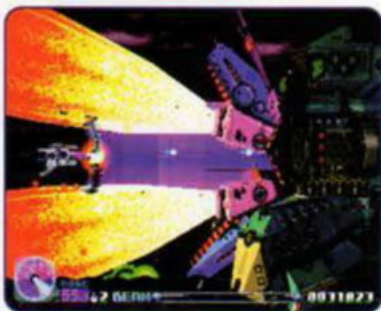
DREAMCAST MIGLIORA IL GIOCO SOTTO TUTTI I PUNTI DI VISTA

EFFETTI PIÙ PULITI, ANIMAZIONI ECCELLENTI, RISOLUZIONE STRABILIANTE

con l'arma, uno per i calci e uno per la parata.

Uno dei miglioramenti più affascinanti di questa versione Dreamcast è l'incredibile senso di tridimensionalità che i programmatori sono riusciti a ricreare. Usando la leva analogica del controller è possibile spostarsi in assoluta libertà per l'arena di gioco. In questo modo sarà ancora più facile schivare i colpi avversari e contrattaccare efficacemente. Nella demo che abbiamo provato Soul Calibur permetteva di eseguire molte più combo e prese rispetto all'originale per sala giochi. Non vediamo l'ora di scoprire quali altre sorprese ci riserverà questo gioco nella versione finale.

Oltre alla grafica e alla giocabilità sono stati curati nei dettagli moltissimi altri aspetti. Gli sviluppatori della Namco continuano ad aggiungere personaggi nascosti, nuove modalità di gioco e le sequenze animate finali di ogni personaggio sono dei piccoli capolavori di grafica 3-D.

Soul Calibur è ciò che mancava alla console Sega per il suo lancio europeo. Ovviamente, quando uscirà la seconda generazione dei titoli Dreamcast guarderemo a Soul Calibur con sufficienza, criticando gli sfondi troppo ingenui e i personaggi troppo rigidi. Nel frattempo, godiamoci l'avvento dei giochi a 128 bit!!

Irem porta R-Type nel mondo della terza dimensione

Il miglior sparatutto per PlayStation arriva dal passato

È inutile usare giri di parole: R-Type Delta è il miglior sparatutto a scorrimento laterale disponibile per PlayStation. Gli sviluppatori della Irem sono riusciti a mantenere la giocabilità dei vecchi titoli della serie R-Type, abbellendoli con una fantastica grafica poligonale.

Gli appassionati ritroveranno tutti quegli elementi che hanno reso indimenticabile questa serie di sparatutto. Il livello di difficoltà è ancora altissimo e sono tornati anche i mitici pod che aggiungono un pizzico di strategia all'azione frenetica del gioco. Per chi non lo sapesse, i pod sono delle armi di supporto che vi aiutano nella battaglia contro gli invasori. Queste sfere energetiche possono agganciarsi davanti o dietro la vostra astronave e sono in grado di assorbire i proiettili nemici. È possibile anche sganciare i pod dalla navetta per usarli come postazioni di fuoco mobili. Per avere qualche speranza di portare a termine la vostra missione dovrete imparare a usare bene quest'arma.

La prima cosa che vi colpirà di R-Type Delta è la bellissima grafica poligonale e i numerosi effetti speciali usati dai programmatori. La velocità di animazione di 60 fotogrammi al secondo assicura un'ottima fluidità d'azione e i modelli tridimensionali delle astronavi e degli elementi di sfondo sono solidi e ben progettati. Anche se alcune texture (immagini bidimensionali "appiccicate" sulle superfici dei poligoni) sono in bassa risoluzione, il risultato finale è comunque estremamente convincente. Particolarmente spettacolari sono le numerose esplosioni che spesso riempiono l'intero schermo, ed è proprio il gusto

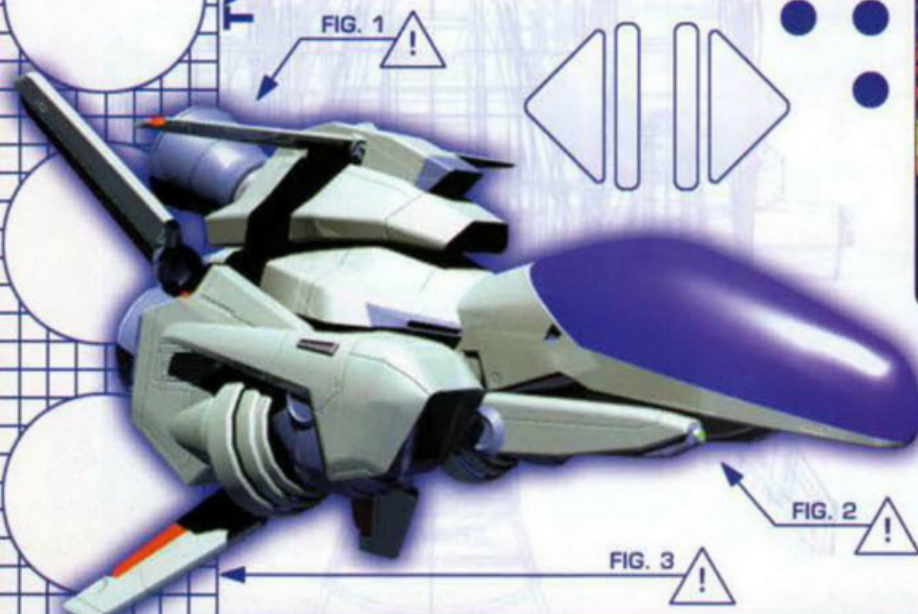
R-TYPE DELTA

TYPE: R9 DELTA

FIG. 1

FIG. 2

FIG. 3

La grafica di Delta è davvero splendida. Nell'immagine in basso a destra potete vedere un nemico classico della serie nella sua nuova versione tridimensionale.

R9

Questo è il classico caccia R-Type. I fan della serie si ricorderanno sicuramente le sue armi, il laser riflettente, gli anelli della morte e i missili aria-terra. Anche il pod è sempre lo stesso, quando è staccato dall'astronave può sparare raffiche di colpi e si sposta parallelamente al caccia R-Type. È il mezzo con le armi più potenti e il più facile da utilizzare.

RX

Quando è sganciato dall'astronave, il pod dell'RX si sposta da solo e prende di mira i vari avversari. Quando invece è collegato al vostro caccia vi permette di controllare alcune funzioni della vostra arma principale. Per esempio, prendendo il potenziamento giallo potrete far muovere due micidiali fruste d'energia, col potenziamento rosso attiverete un raggio laser a dimensione variabile.

R13

Questa è l'astronave più bella del gioco, ma anche la più difficile da pilotare. Quando il pod è lontano dall'astronave, rimane comunque collegato attraverso una catena energetica che può essere utilizzata per eliminare i nemici. Con un po' d'abilità potrete sfruttare questa caratteristica per liberarvi velocemente dei nemici di fine livello.

Grafica da urlo e giocabilità a livelli stratosferici rendono R-Type Delta un vero capolavoro... addirittura meglio di G-Darius e del fantastico Einhänder

per la distruzione totale uno dei punti di forza di questo gioco.

Ma al di là della grafica e delle sensazioni, ciò che distingue Delta da altri titoli del genere è la fantastica giocabilità. I vari livelli in cui dovrete scontrarvi con le forze aliene sono realizzati alla perfezione e metteranno a dura prova anche i giocatori più esperti. Alcuni livelli sarete costretti a ripeterli moltissime volte prima di capire il modo migliore per sfruttare le vostre armi. Forse all'inizio vi sentirete frustrati, ma difficilmente riuscirete a resistere alla tentazione di fare una diversa partita per provare un'altra tattica di combattimento.

A parte i poligoni, la novità più importante è la possibilità di scegliere il proprio mezzo fra tre modelli di caccia spaziale R-Type. Ogni astronave ha delle particolari caratteristiche tecniche e un pod differente. In questo modo dovrete cambiare completamente strategia in base al caccia scelto (per una descrizione dettagliata dei tre modelli rimandiamo ai profili in alto).

Se amate gli sparatutto classici, R-Type Delta è un titolo che non può assolutamente mancare nella vostra collezione.

FIG. 1

FIG. 2

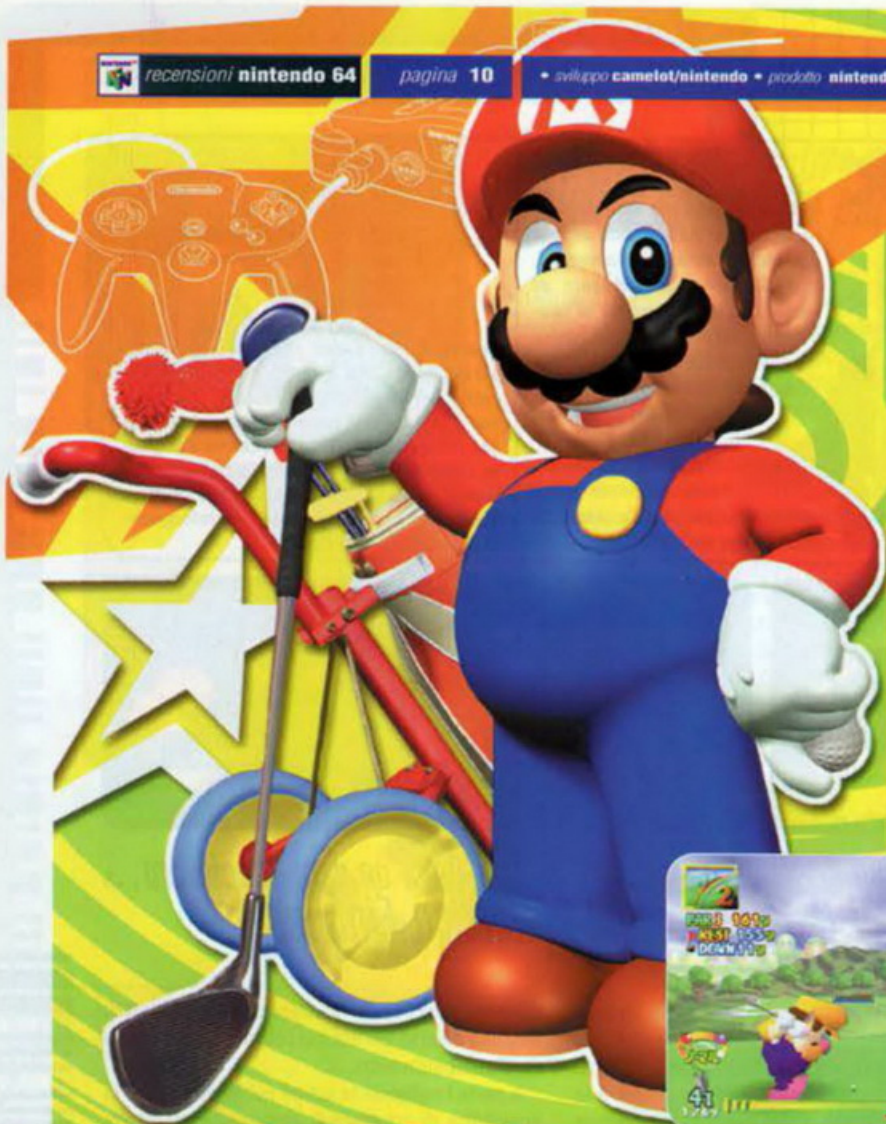
TYPE: RX DELTA

	0	1	2	3	4	5
Grafica						
Sonoro						
Controllo						
Longevità						

Irem ha prodotto il miglior R-Type di tutti i tempi. Assolutamente da non perdere per i fan degli sparatutto.

5

MARIO GOLF 64

Mamma Mia! Nintendo e Camelot Software Planning uniscono le forze.
Anche gli idraulici giocano a golf nel nuovo titolo della serie Super-Mario

Da quando abbiamo saputo che la Nintendo stava producendo un gioco di golf basato sui personaggi della saga di Super-Mario, tutta la redazione si è preparata a passare notti insonni.

Mario Golf 64 nasce dalla collaborazione tra la grande 'N' e la Camelot Software, cioè i creatori del divertentissimo Everybody's Golf per PlayStation.

Come in ogni gioco firmato direttamente dalla Nintendo, troviamo una splendida veste grafica e un'infinità d'opzioni che terranno incollati allo schermo sia gli amanti del golf che i più accaniti fan delle avventure di Super Mario.

Tra le numerose modalità di gioco, una delle più divertenti e impegnative è probabilmente il 'Ring-Shot', dove non basta imbucare la palla ma bisogna anche farla passare attraverso enormi anelli rotanti.

C'è poi il 'Putter Golf', una specie di Mini-Golf in cui giocherete su piccoli green a forma di lettere e numeri.

Nella modalità 'Character Get' il giocatore dovrà affrontare delle sfide contro una serie di personaggi nascosti che diventeranno selezionabili dopo che li avrete sconfitti.

In 'Club Shot' una slot machine vi assegnerà casualmente tre mazze che voi dovrete usare per mandare la pallina in buca. Immaginate di dover eseguire un tiro

Questo è solo un assaggio delle numerose modalità di gioco che offre Mario Golf 64. In alto a sinistra potete vedere la slot machine che vi assegna le mazze da usare nella modalità "Club Shot". In alto a destra c'è la "Putter Course" in cui potrete allenarvi negli avvicinamenti alla buca. La foto a sinistra si riferisce alla divertentissima opzione "Ring Shot" in cui dovete far passare la palla all'interno di alcuni anelli rotanti.

da 200 metri con una mazza adatta solo all'avvicinamento alla buca!

Tra le altre modalità per più giocatori ci sono le sfide su un singolo colpo e altri simpatici giochi di destrezza. Se preferite invece divertirvi da soli, potrete cimentarvi col 'Time Attack' e un'incredibile serie di tornei.

Andando avanti troverete alcune monete che vi permetteranno di accedere a nuovi campi di gioco.

In Mario Golf troverete tutti i personaggi più famosi della serie tra i quali Mario, Luigi, la Principessina Peach, il simpaticissimo Yoshi e gli immancabili super cattivoni come Bowser e compagni.

Mario e Luigi sono gli unici due selezionabili all'inizio, ma con un po' d'impegno potrete sbloccare tutti i vostri beniamini.

L'aspetto dei personaggi è estremamente curato e premendo i tasti –C i golfisti pronunceranno otto frasi differenti. Naturalmente aspettatevi la classica espressione 'Mamma Mia' di Mario e tutti i versetti del dinosauro Yoshi. La cosa divertente è che potrete parlare anche quando gli altri stanno effettuando un tiro, un'ottima tecnica per distrarre gli avversari. Tocchi di classe come questi sono sparsi ovunque. Per esempio, la scia luminosa che accompagna i colpi perfetti cambia in base al personaggio che usate. Quella di Mario è una colonna di fuoco, mentre i tiri di Yoshi si lasceranno dietro un coloratissimo arcobaleno.

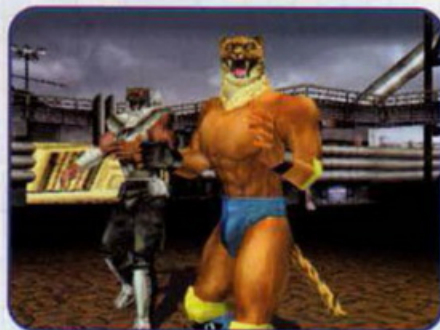
Graficamente il gioco è una vera gioia per gli occhi. I fondali sono in perfetto stile Super-Mario e presentano numerosi piccoli dettagli che contribuiscono a creare la tipica atmosfera della serie. Potrete cambiare liberamente il vostro punto di vista avvicinandovi alla zona del green e ruotando intorno alla pallina. Avrete anche una visuale dall'alto per studiare meglio la traiettoria del vostro tiro.

La colonna sonora include moltissime musiche tratte da Super-Mario e degli spassosissimi effetti sonori accompagneranno i vari tipi di colpi. I campi disponibili sono 6, per un totale di 108 buche. Come avrete capito, per riuscire a vedere tutto quello che MarioGolf ha da offrirvi dovrete impegnarvi al massimo.

Grazie a tutte queste caratteristiche uniche e particolari, Mario Golf 64 risulta essere un simulatore di golf vario e piacevole da giocare da soli o in compagnia.

I campi di Mario Golf 64 in tempo reale

Mario Golf 64 vi permette di vedere ogni campo da gioco sotto qualsiasi angolazione. Grazie alla potenza tridimensionale del N64 le varie piste hanno una grandissima quantità di dettagli e un aspetto morbido e tondeggiante come tutti i titoli della serie Mario.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Mentre state leggendo questo preziosissimo numero zero di Game Republic, il nuovo Tekken Tag Tournament dovrebbe essere già disponibile nella vostra sala giochi preferita... che state aspettando?!? Correte subito a provare questa nuova versione del picchiaduro 3-D più famoso al mondo.

Mentre tutti aspettavamo impazientemente Tekken 4, la Namco ha deciso di far uscire questa nuova versione estesa del terzo capitolo della serie.

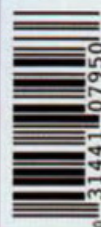
Tekken Tag Tournament recupera tutti i personaggi più famosi della saga. Potrete ritrovare alcuni dei vostri eroi preferiti come Baek, Michelle, Jun, Katzuia e Armor King.

All'inizio saranno selezionabili 'solo' 20 combattenti, ma col passare del tempo il gioco ne sbloccherà altri 14, raggiungendo un totale di 34.

La novità più importante di questa versione è l'inserimento di un nuovo pulsante chiamato "Tag". All'inizio di ogni scontro potrete selezionare due personaggi diversi per formare la vostra squadra. Grazie all'uso del nuovo tasto potrete cambiare combattente in ogni momento. In questo modo potrete eseguire nuove combo e ripristinare l'energia vitale di uno dei vostri lottatori. Questo renderà il gioco molto più avvincente.

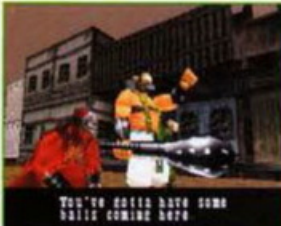
La classica formula Tekken aveva bisogno di qualche ritocco e il nuovo gioco di squadra dovrebbe fornire la nuova linfa vitale necessaria. Cercatelo da subito nelle sale giochi e aspettate la nuova versione per PS2.

Tekken Tag gira su schede System 12, cioè una versione evoluta della tecnologia di base della PSX. Purtroppo sarà molto difficile vedere questo titolo sull'attuale console Sony perché la famosa limitazione dei 2 mega di RAM non permetterebbe di sfruttare al meglio l'opzione Tag (due personaggi a giocatore).

Non ci resta che aspettare la PS2 per poter giocare al nuovo Tekken seduti nella poltrona più comoda del salotto di casa.

RISING ZAN

• sviluppato: uep systems • prodotto: agetec • disponibile: ora • giocatori: 1 • dischi: 1 • memory card • analog • shock

Se pensate che sia bello essere dei super eroi, provate a immaginare quale fantastica esperienza potrebbe essere calarsi nei panni di un super eroe ultra sexy. Lo sappiamo, state già facendo i salti di gioia.

Rising Zan è incentrato sulle avventure di un cowboy del vecchio West in grado di combattere il male usando le abilità di tiro di un esperto pistolero e le tecniche di lotta con la spada di un Samurai. L'avventura inizia quando Johnny (l'eroe di Rising Zan) decide di esplorare un burrone e viene improvvisamente attaccato da un gruppo di guerrieri ninja (che come sapete sono da sempre i nemici giurati dei cowboy). A salvare il protagonista del gioco ci pensa un maestro Samurai di nome Suzuki, che poi si scoprirà essere anche un grande amico di suo padre.

Il vecchio giapponese decide di trasformare Johnny in un vero eroe insegnandogli l'arte del combattimento dei Samurai. Dopo anni di duro allenamento il nostro eroe è finalmente pronto per sconfiggere il male e liberare la sua città natale dai terribili criminali che l'hanno occupata.

Se questa trama vi sembra vagamente folle, avete pienamente compreso lo spirito di questo gioco. Rising Zan ha la stessa atmosfera dei film western di serie B degli anni '70 e la storia è così brutta che dopo un po' comincerà a piacervi. Le scene che uniscono i vari livelli e gli assurdi dialoghi sono stati appositamente realizzati per divertire il giocatore.

La meccanica di gioco è quella tipica dei titoli d'azione 3-D, con inquadratura in terza persona (tipo Tomb Raider, Duke Nukem: A Time To Kill, Siphon Filter, ecc.); in pratica dovrete esplorare vari livelli e liberarvi di ogni avversario che vi sbarra la strada. Johnny, che ora si fa chiamare Zan, può affrontare i nemici da lontano usando la sua "sei colpi" o affettarli da vicino con la Katana da Samurai. Per usare la pistola dovrete prima agganciare il nemico come in Siphon Filter, mentre se sceglierete la spada potrete eseguire una vasta serie di colpi, attacchi speciali e combo. Ogni nemico ha un punto debole diverso e spesso dovrete stare sulla difensiva per capire come sconfiggerlo. Fortunatamente avrete a disposizione molte tecniche di combattimento che potrete sperimentare nell'apposita sezione d'allenamento.

I difetti maggiori di questo gioco riguardano l'aspetto tecnico. La rilevazione della collisione è discutibile e anche lo sfarfallio dei poligoni è inaccettabile. I livelli hanno una grafica semplice ma abbastanza varia e offrono degli obiettivi sempre nuovi. Alla fine di ogni missione sarete valutati nella vostra capacità di usare le armi e vi sarà assegnato anche un voto per il vostro atteggiamento "Sexy". Questa buffa innovazione vi obbliga a cercare sempre il modo più arrogante per sbarazzarvi dei nemici.

In fondo Rising Zan è un gioco semplice e immediato che permette di divertirsi senza troppe preoccupazioni. Consigliato soprattutto a chi vuole provare un gioco davvero "Super-Cafone".

TINY TANK

• sviluppato: appaloosa • prodotto: scea • disponibile: ora • giocatori: 1 • dischi: 1 • memory card • analog • shock

Questo titolo doveva essere nei negozi da moltissimo tempo, ma gli sviluppatori della Appaloosa lo avevano bloccato per cercare di migliorare alcuni aspetti tecnici. Effettivamente la prima versione di Tiny Tank era fortemente rovinata da una bassissima fluidità d'animazione. L'azione di gioco iniziava a muoversi a scatti appena sullo schermo apparivano più di due nemici. Purtroppo anche questa nuova versione distribuita dalla Sony non sembra essere al livello degli ultimi titoli usciti per PlayStation. La velocità delle animazioni è passata da un livello bassissimo a uno basso. Il gioco in generale sembra realizzato senza troppa attenzione ai particolari. Le missioni che dovrete affrontare hanno spesso degli obiettivi divertenti, peccato che la progettazione dei livelli sia troppo poco curata e vi obblighi solo a sparare a ripetizione contro ogni cosa che si muove. Ogni volta che distruggete un nemico potrete raccogliere il suo cervello elettronico per migliorare la capacità di fuoco del vostro carro armato.

Per complicarvi ulteriormente la vita, i ragazzi della Appaloosa hanno inserito anche numerose sezioni platform in cui dovrete dimostrare la vostra capacità nel saltare da una pedana all'altra. Spesso questi passaggi risultano piuttosto frustranti e servono solo a spezzare il ritmo di gioco. Nel tentativo di inserire anche una storia di fondo, i programmatori hanno dotato Tiny di una sua personalità. Il vostro carro armato passerà gran parte del gioco a fare commenti stupidi su ciò che accade. Dopo averlo ascoltato per qualche minuto i vostri nervi cominceranno a cedere e cercherete l'opzione per farlo stare definitivamente in silenzio. Anche la musica stile TOP-40 non sembra adattarsi perfettamente all'atmosfera del gioco. Malgrado le numerose critiche, bisogna ammettere che Tiny Tank potrebbe essere un titolo in grado di divertire i giocatori più giovani.

JAPAN REPUBLIC

電気製品

Anteprima World Republic • sviluppato/prodotto **hudson** • disponibile in giappone **ora** • giocatori **1** • dischi **1** • **memory card**

elemental gimmick gear

Furiose battaglie in 3-D e complicatissimi labirinti 2-D sono gli ingredienti nell'ultimo gioco Hudson

Il secondo gioco per Dreamcast sviluppato dalla Hudson è un GDR con un'ambientazione davvero insolita. Elemental Gimmick Gear (EGG) è una validissima aggiunta alla lista di titoli in uscita per la console della Sega e offre un'ottima combinazione tra ambientazioni bidimensionali e epici scontri 3-D. Quando inizierete EGG vi troverete davanti un'ottima sequenza in computer grafica che illustra gli antefatti dell'avventura che state per vivere. La storia è ambientata tra le rovine della città di Fogna, un fantastico centro residenziale completamente devastato da un misterioso cataclisma. Durante un'operazione di scavo tra i ruderi della città, vengono casualmente ritrovati uno strano uomo addormentato vicino a un Elemental Gimmick Gear. Gli scienziati del luogo riescono a riprodurre in laboratorio i robot EGG e iniziano a sfruttarli per eseguire lavori pesanti in campo militare e per dare spettacolo nelle arene da combattimento.Passano cent'anni e dai sotterranei di Fogna emergono dei misteriosi tentacoli che trascinano la città e i suoi abitanti nel sottosuolo. Nello stesso momento anche l'uomo addormentato si risveglia dal suo sonno millenario.

Nei panni del misterioso uomo deciderete di riportare la città di Fogna alla normalità e di risolvere ogni problema di questo folle mondo. La maggior parte dell'azione di gioco è in 2-D con inquadratura dall'alto a "volo d'uccello", come nei classici GDR dei 16-bit. Dopo essere rientrati in possesso del vostro EGG, una specie di simpatico robot a forma d'uovo, sarete pronti per iniziare la vostra nuova avventura. Viaggiando da un labirinto sotterraneo all'altro, dovrete ricorrere alle abilità dell'EGG per risolvere enigmi legati agli ambienti in cui vi trovate. I rompicapo di questo gioco sono abbastanza difficili da risolvere e vi obbligano a sfruttare tutte le capacità del vostro robot. Ad esempio, per poter aprire una porta che vi permette di accedere alla stanza successiva del sotterraneo dovrete usare il lanciafiamme per costringere un nemico a rimanere immobile. A questo punto dovrete colpirlo con un raggio congelante e poi spingerlo sopra il pulsante che tiene aperta la vostra uscita.

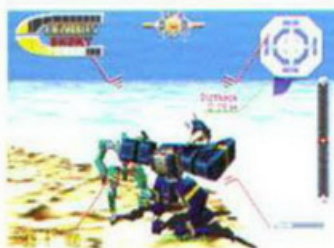
Gli oggetti recuperati o acquistati durante il gioco possono servire per risolvere enigmi o per combattere contro nemici di livello inferiore, come insetti o altri EGG. In questo caso gli scontri vengono visualizzati con grafica bidimensionale. Nella maggior parte dei casi potrete sbaragliare i vostri assalitori con un solo colpo, ma potrebbero anche servire metodi più complessi, come lo "spin". Questo attacco consiste nel ritirare le braccia e le gambe dell'EGG e mettersi a girare vorticosamente danneggiando tutti coloro che capiteranno sulla vostra traiettoria. È molto comodo per le situazioni disperate, ma fate attenzione a non usarlo troppo spesso perché causa danni anche alla vostra armatura. I combattimenti contro i nemici più potenti vengono visualizzati in grafica tridimensionale.

EGG è un titolo davvero divertente. Vale la pena acquistarlo se non altro per la storia molto intrigante e la strana ambientazione in cui si svolge l'avventura. I giocatori più esigenti potrebbero rimanere delusi dai personaggi non molto carismatici (un uomo rimbambito dal sonno chiuso in un tondeggiante robot a forma d'uovo non è certo il massimo) e dalla giocabilità tipica dei vecchi GDR. È anche vero però che coloro che giocheranno con EGG per più di un'ora rimarranno affascinati dagli enigmi logici e dalla bellezza di quegli strani fondali in cui si svolge l'azione.

GIUDIZIO DELLA REPUBLIC: "Enigmi intriganti e avvincenti battaglie tridimensionali rendono EGG un ottimo GDR d'azione. I fan del genere si divertiranno moltissimo".

Recensione Japan Republic • sviluppato/prodotto **hudson** • disponibile in giappone **ora** • giocatori **2** • **memory card**

Last Legion

Finalmente anche il Nintendo 64 ha un gioco di mech abbastanza decente!

Se avete un Nintendo 64 e siete dei fan della serie Virtual-On (gioco di combattimento tra robot della Sega) potete finalmente esultare. Aspettate, forse esultare non è l'espressione più adatta... meglio che vi limitiate a un timido "Alè!". Last Legion è l'attesissimo gioco di combattimento tra mech programmato dalla Hudson. Dopo numerosi rinvii questo titolo è finalmente giunto nei negozi nipponici. Considerando che Last Legion è stato in fase di sviluppo per più di 3 anni, ci saremmo aspettati qualcosa di più. Comunque il risultato finale è più che accettabile. Se avete già giocato a Virtual-On, Reverthion o Real Robot Final Attack, sapete già di che si tratta. Due agili robot provvisti di armi potentissime si fronteggiano in furiose battaglie all'interno di un'arena. Last Legion UX offre numerosi terreni di gioco caratterizzati da livelli multipli e un'intelligente disposizione delle strutture da usare come nascondigli. In questo modo, oltre a correre all'impazzata, potrete anche studiare un minimo di strategia per ridurre l'avversario a un ammasso di lamiere fumanti. Il metodo di controllo dei mech è semplice e immediato, il sistema d'inquadrature funziona in modo decente e il design dei robot è sorprendentemente originale. La grafica non è nulla d'eccezionale e alcuni piccoli difetti di programmazione impediscono a Legion di arrivare agli stessi livelli del bellissimo Virtual-On. Se siete disposti a decifrare i numerosi menu giapponesi e i giochi di robot sono la vostra passione, allora Last Legion merita la vostra attenzione.

GIUDIZIO DELLA REPUBLIC: questo Last Legion poteva essere decisamente migliore visto la lunghissima fase di programmazione (anni e anni!). In ogni caso è uno dei migliori titoli di combattimento tra mech disponibili per Nintendo 64."

sviluppato **KCET** • prodotto **Konami** • disponibile in giappone **ora**

Gungage

Gungage si salva dal fallimento grazie a qualche piccola nota positiva

Gungage era uno dei titoli più attesi dalla redazione di GR! Le immagini che ci arrivavano dal Giappone erano fantastiche, i personaggi ci sembravano veramente ben disegnati e il marchio Konami ci rassicurava sulla qualità finale di questo gioco. Purtroppo dopo aver caricato il gioco sulla PlayStation siamo caduti tutti nella più cupa disperazione! Il sistema di comando è decisamente poco flessibile e il motore grafico sembra riciclato dai primi titoli per PlayStation. Se però riuscite a resistere all'impatto iniziale e ci giocate per un po', vi renderete conto che Gungage non è poi così terribile.

Lo scopo del gioco è quello di calarvi nei panni di Wakle (strano nome per un eroe) e affrontare una serie di combattimenti attraverso otto livelli di difficoltà crescente. I nemici finali sono tutti disegnati in modo splendido, ma li batterete senza troppi problemi. Purtroppo, per raggiungere questi avversari sarete costretti ad attraversare delle aree piene di nemici insignificanti.

Il gioco è piuttosto longevo: infatti occorre finirlo più volte per riuscire a sbloccare altri personaggi e accedere così a nuove armi e nuovi livelli.

In conclusione, Gungage è troppo rigido e lento per essere veramente all'altezza dell'ultima generazione di titoli usciti per PlayStation. Francamente la Konami questa volta ci ha un po' deluso: questo titolo non è assolutamente all'altezza del livello qualitativo a cui ci ha abituato questa società di produzione.

GIUDIZIO DELLA REPUBLIC: "Gungage non è poi così brutto, ma dalla Konami ci saremmo aspettati qualcosa in più. I comandi sono lenti e la grafica è appena decente. Gli scontri con i nemici di fine livello sono comunque molto divertenti".

RECORD OF LODOSS WAR

EIYU KISHI DEN (La Leggenda del Guerriero Eroico)
(C) Ryo Mizuno - Group SNE - Natsumoto - Hyakuhyashiki/Lodoss War Project/TV Tokyo.
25 MIN. · Serie TV Originale Giapponese

Storia: Ambientate cinque anni dopo la morte di Re Beld, tornano le cronache delle guerre di Lodoss raccontate in una nuova serie TV! Nell'isola di Lodoss vivono cinque temutissimi draghi. Uno di loro ha nel suo incommensurabile tesoro il potente Scettro del Dominio, capace di donare poteri immensi. Ashram, il Cavaliere Nero di Malmoe, creduto morto nella serie di OAV (Original Animation Video), edita in Italia da Yamato Video, è tornato ed è alla ricerca dello scettro. È tempo che Parn e Deedlit, coloro che avevano salvato Lodoss dalla distruzione nella vecchia serie, tornino in azione per fermarlo. Al di là della trama, la storia si incentra molto sui personaggi e sulle loro situazioni personali. Si tratta di una serie complessa, ricca di vicende intrecciate che dalla metà della storia vede man mano diventare protagonisti Spark e Nice, già comunque presenti sin dall'inizio al fianco di Parn.

Animazione: La sigla d'apertura è un esempio di poeticità e fluidità di animazioni. Per il resto, la qualità in generale è piuttosto buona.

Design dei Personaggi: Di stampo antico ma con tocco realistico. Ci sono bei mostri e demoni, ma scordatevi i capelli a punta o con colori impossibili. Siamo però lontani dalla vecchia serie.

Particolarità: La complessità stessa della storia è il gioiello della serie. In più c'è, alla fine di ogni puntata, uno "sketch" con protagonisti i personaggi in versione Super Deformed.

Colonna sonora: Eccellente. Melodie in stile medievale e canti abbondano durante il cartone. Inoltre c'è una delle migliori sigle di apertura che si siano mai sentite. Se non temessimo di sbilanciarci troppo potremmo definirla un vero capolavoro.

Combattimenti: Ben fatti, ben animati e resi spettacolari da alcune fantastiche scelte registiche.

Giudizio finale: Anche solo per la storia, Lodoss War è sempre stato, e continua a essere, uno dei migliori cartoni animati per i fan dell'avventura. Ancora una volta Lodoss mostra tutte le sue qualità.

Che dire? Il Game Boy Color è davvero fantastico. Logicamente noi di GR non potevamo ignorare i fantastici titoli in uscita per questa piccola meraviglia. La perla di questo mese è Tarzan della Digital Eclipse, un vero capolavoro in grado di tenere testa alla versione PlayStation!

TARZAN

Digital Eclipse/Activision
Disponibile adesso
5

La recensione di Tarzan per Game Boy potrebbe essere riassunta in una sola parola: COMPRATELO! La Digital Eclipse ha spremuto al massimo la mitica console portatile della Nintendo per riuscire a ottenere una grafica fantastica, delle animazioni super-fluide e un sonoro meraviglioso. All'inizio prenderete i comandi del giovane Tarzan, ma nel corso del gioco dovrete affrontare delle sezioni usando la scimmia Terk, la bella Jane, oppure Tarzan in versione adulta. Ogni quattro livelli verrete premiati con una password che vi permetterà di ricominciare dal quel punto: l'unico problema è riuscire ad arrivarci. Infatti Tarzan ha un livello di difficoltà piuttosto elevato, in grado di impegnare anche i giocatori più esperti. Questo forse è l'unico vero difetto di questo titolo. Probabilmente dovrete riprovare più volte gli stessi livelli per riuscire a raggiungere la password successiva.

La Digital Eclipse ha anche inserito in Tarzan una divertente modalità Nascondino in cui un giocatore nasconde un personaggio nella giungla e poi passa il Game Boy a un suo amico che deve ritrovarlo. Il gioco è anche compatibile con la stampante e vi permette di creare delle piccole scenette disponendo personaggi, piante e animali su quattro sfondi predefiniti.

Tarzan è un titolo che non dovete assolutamente farvi sfuggire. La sua giocabilità è fantastica e la grafica sfrutta al meglio le potenzialità del Game Boy Color. Un vero capolavoro!

GAME BOY COLOR MANIA

PAC MAN
Edizione speciale a colori

Namco
Disponibile adesso
4

Nella versione di Pac Man per Game Boy Classic mancava solo una cosa: il colore. Ora che è arrivato il GBC questo problema è risolto, ma è inspiegabilmente scomparsa l'opzione che permetteva di vedere l'intero labirinto. Sullo schermo verranno visualizzate solo delle porzioni del circuito e questo rende molto difficile pianificare con esattezza il percorso da seguire per sfuggire ai fantasmini. Nella cartuccia è incluso anche Pac Attack, una versione di Tetris in cui ogni elemento che cade dall'alto è una "L" composta da un blocco, un fantasma e/o un Pac Man. Quando il pezzo tocca il fondo, Pac Man inizia a mangiare la riga finché non raggiunge il fantasma. Ogni riga composta unicamente da blocchi sparirà come nel normale Tetris. Irresistibile.

SPY VS. SPY

Kemko
Disponibile adesso
3½

Sembra che ultimamente le case di sviluppo per Game Boy Color siano a caccia di vecchi successi da convertire sul portatile Nintendo. Per non sentirsi esclusa, la Kemko ha deciso di recuperare un vecchio classico per Commodore 64, cioè il divertentissimo Spy vs. Spy. La vostra missione sarà quella di prendere il comando di una delle due spie e trovare una serie di oggetti, mentre cercate di mettere fuori gioco l'avversario con una serie di trappole. Spy vs. Spy per GBC consente di giocare contro il computer o contro un altro giocatore usando il cavo di collegamento. Graficamente non è nulla d'eccezionale, ma rimane comunque un gioco divertente.

SURVIVAL KIDS

Konami
Disponibile adesso
4

Il protagonista del gioco è un bambino di dieci anni che si ritrova da solo su un'isola deserta dopo il naufragio della nave da crociera su cui si trovava con il padre. Siete costretti a cercare cibo, a costruire canne da pesca e a esplorare la zona saltando da una liana all'altra. Survival Kids è un interessante incrocio tra un GDR e un gioco d'azione. L'impostazione generale ricorda moltissimo il meraviglioso Zelda DX, anche se non riesce a raggiungerne l'altissimo livello di qualità. I numerosi enigmi vi terranno impegnati a lungo e riuscire a sopravvivere non sarà un'impresa semplice. Un gioco sicuramente consigliato a coloro che dopo aver completato Zelda si sentono un po' vuoti e tristi.

Austin Powers: The Spy Who Shagged Me

Forse non lo sapete, ma il secondo film dedicato ad Austin Powers ha guadagnato zilioni di dollari nelle sale cinematografiche americane. Pensate che per alcune settimane ha incassato più del famoso Star Wars: Episodio 1. Per sfruttare questo successo la Todd MacFarlane Toy ha deciso di lanciare una nuova serie di Action Figures. Ok, forse i soggetti base possono non essere affascinanti come un soldato dell'Impero, ma possiamo assicurarvi che i protagonisti di Austin Powers sono realizzati in modo davvero fantastico. Todd ha dichiarato che queste sono le Action Figures più sofisticate mai realizzate dalla sua società. E noi non possiamo che dargli ragione! Ne abbiamo subito ordinato una serie completa per la redazione!

Bomberman

Inteleg International (è su Internet all'indirizzo: www.inteleg.com) è il luogo che fa per voi se cercate questi rari pupazzetti della serie Bomberman. Con un po' di fortuna potreste trovarli anche nei migliori negozi di fumetti.

Ozzy Osbourne

Solo Ozzy poteva rivoluzionare il metal anni '70, staccare a morsi la testa di un pipistrello e riprendersi da una serie infinita di disastri personali. Dopo aver fatto rock per oltre 30 anni, questo mito dell'heavy metal si trasforma ora in una splendida Action Figure grazie ai soliti geni della McFarlane Toy. Quest'uomo si merita tutta la nostra stima! Ozzy si unisce ai Kiss nella serie dedicata ai miti della musica rock. Da non perdere! Ozzy sta arrivando!

Devil Man

Ancora Action Figures che arrivano direttamente dal Giappone!! Nessun fan dei cartoni animati dovrebbe perdersi questi personaggi presi dalla serie televisiva e dalle videocassette dedicate a Devilman. Sono alti dodici centimetri e vengono venduti in confezioni trasparenti che includono anche un personaggio super deformed. Ops, dimenticavamo che Selen (la nemica di Devilman, non la pornodiva) è praticamente nuda (come la pornodiva...)!

GR HOTEL

Prima colazione inclusa

gr.hotel@playmediacompany.it

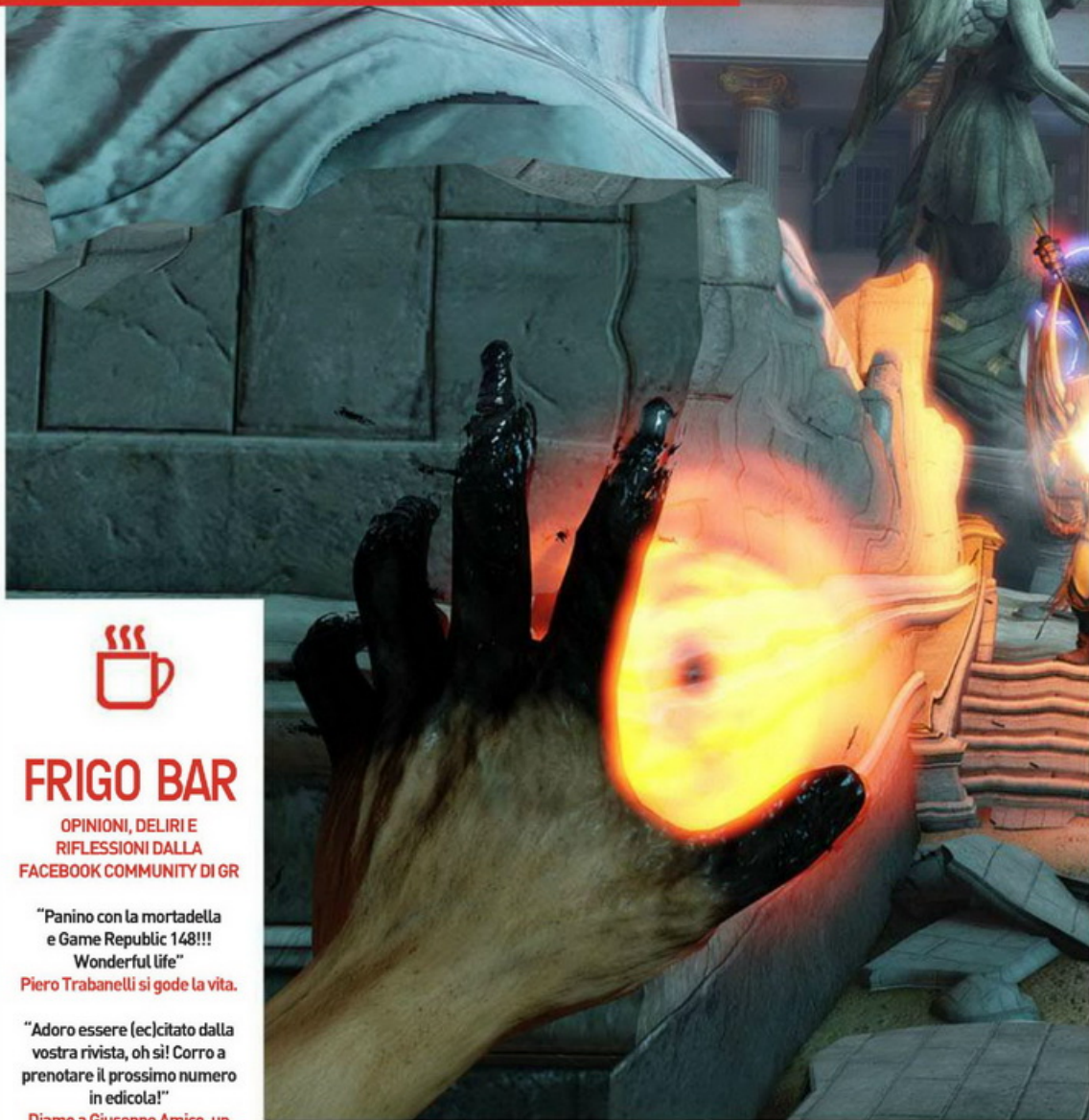
Game Republic Hotel

Via Sabotino, 4 - 00195 Roma c/o VIGAMUS

Tel. 06 45432741

Check In

Se sono diventato un giornalista di videogiochi, lo devo a mia moglie Franny e alla casa editrice che pubblica la rivista che avete in mano, ma se sono diventato il Metalmark che, nel bene o nel male, si è fatto conoscere, lo devo a questa rubrica: la posta di Game Republic. E visto che siamo in tema di GR 150 Anniversary, fatevi raccontare come andarono le cose. Tanti tanti anni fa, questo magazine era tradotto da una rivista americana, di nome Gamer's Republic. Molto presto, però, questa testata chiuse, così mandammo avanti la rivista realizzandola del tutto in Italia, con materiali da noi prodotti. Decidemmo, a seguito di un'importante riunione redazionale, di rivoluzionare GR, introducendo le firme agli articoli e diverse nuove rubriche. La posta, che si chiamava GR Mail Box, era un'impersonale sezione dove la gente chiedeva cose del tipo: "Sono bloccato al secondo livello di Klonoa. Che cosa devo fare per andare avanti?" Per uno come me, cresciuto a pane e riviste di videogiochi, non era un bello spettacolo. Ero venuto su amando la posta di gente come Matteo "MBF" Bittanti e Tiziano "Apecar" Toniutti: volevo cimentarmi in qualcosa di simile. Miracolosamente, mi fu data questa possibilità. Il nome restava GR Mail Box, ma un curatore ne prendeva possesso... un tale Marco Accordi Rickards, strano 25enne soprannominato Metalmark. Fu un'emozione unica. Ricevere le lettere, rispondere. Era bellissimo. Come saprete, andai via da GR dopo il numero 34, per tornare da caporedattore nel 116. La posta rimase sempre mitica, però: prima in mano a Francesco "Jabba" Serino, poi al grande Gianpaolo "Mossgarden" Iglio, da me selezionato e portato in Play. Oggi Mossgarden e Metalmark guidano insieme questo spazio, rinominato GR Hotel. E sapete una cosa? È ancora bellissimo. Grazie, amici. Grazie!

Metalmark

FRIGO BAR

OPINIONI, DELIRI E RIFLESSIONI DALLA FACEBOOK COMMUNITY DI GR

"Panino con la mortadella e Game Republic 148!!! Wonderful life"

Piero Trabanelli si gode la vita.

"Adoro essere (ec)citato dalla vostra rivista, oh sì! Corro a prenotare il prossimo numero in edicola!"

Diamo a Giuseppe Amico, un altro valido motivo per (ec) citarsi.

"Fatemi capire una cosa, in questa settimana escono le edizioni "Game of the Year" di due titoli diversi, Sniper Elite e Dead Island. Ma quanti game of the year ci sono ogni anno?"

Alessandro Socci ci sottopone una questione intrigante...

"Per convenzione si definisce "game of the year" semplicemente l'edizione "definitiva" del gioco, ove per definitiva si intende con tutte le patch correttive preinstallate e tutti i contenuti scaricabili usciti disponibili al download (o comunque su disco) in forma gratuita. Niente di più"

...noi proviamo a rispondere...

DA MS. PAC-MAN A SAMUS: LA DONNA E LA PALLA

Caro Metalmark, ormai è un po' che non mi faccio sentire su GR Hotel, principalmente perché non sono più molto stimolato dalle discussioni che si tengono che, permettimi, sono sempre le stesse da cinque anni ormai. Tale aspetto rappresenta, secondo me molto meglio di altri fattori, il generale immobilismo di cui la scena videoludica ha sofferto in questa generazione.

Di recente, però, mi capitato di leggere la missiva di Elisa. Solito tema, sessismo nei videogiochi, che torna ciclicamente alla ribalta ogni volta che appaiono un paio di tette virtuali. Come al solito la ragazza che esponeva il tema ha utilizzato toni discutibili, in classico stile da forum, e le risposte dei videogiocatori maschi sono state altrettanto da bimbominkia o eccessivamente corrette, quasi si temesse l'incidente diplomatico. Ciò che vorrei sottolineare con la mia lettera è che noi stessi conscious gamer non possiamo più nasconderci dietro un dito. Le donne dei videogiochi sono ridicole. I personaggi femminili hanno lo spessore di un foglio di carta velina e per favore non venite a tirarmi fuori Ms. Pac-Man, perché sarebbe come dire che le immagini delle grandi madri dell'antichità restituiscono una rappresentazione profonda delle donne. Mi sembra, inoltre, ancor più ridicolo chiamare in causa personaggi femminili "bad-ass" come Lara Croft o Samus (incredibile è una bionda, ma ha un

Left Niente spoiler, ma il finale di Bioshock Infinite ha lasciato in molti a bocca aperta! La chiara dimostrazione che un videogioco può emozionare, oltre che divertire [Il nemico del gioco siete voi da giovani. NdMetalmark].

Up Pare che dovremo dire addio a Star Wars 1313. Un vero peccato, visto che qui in redazione attendevamo tutti con ansia di scendere nei meandri di Coruscant. Come direbbe Gambadilegno: "Maledetto Topastro!"

cannone sul braccio e il suo viso si vede tipo per 3 secondi in tutto il gioco) cercando di trasporre il diffuso machismo videoludico sull'altro sesso. In realtà il videogioco ha saputo dare esempi di personaggi femminili forti, anche se si contano sulle dita di una mano monca, pensate a Alyx Vance di Half Life 2 o più recentemente alla Elizabeth di Bioshock Infinite.
Come al solito, noi conscious gamer soffriamo di un complesso dato dal fatto che siamo stati talmente tanto bastonati dai media generalisti da doverci difendere strenuamente anche laddove il videogioco come medium ha ancora molta strada da fare. In realtà, la questione del genere femminile nei giochi rientra in una faccenda ben più ampia, che non mi stancherò mai di ripeterlo, rappresenta il vero punto di svolta per il videogioco come medium maturo, ovvero la creazione di personaggi credibili. Kara di David Cage non è stato rivoluzionario perché rappresentava una donna (per quanto androide), ma perché mostrava un essere umano credibile, capace di coinvolgerci nelle vicende che si svolgevano intorno a lui. Poco importa il sesso, qui la questione è se veramente vogliamo che il videogioco possa trattare temi scomodi e finalmente farci riflettere su noi stessi e sulla nostra vita e non solo premere dei cazzo di bottoni. Ripeto, alcuni titoli passati ci sono riusciti, ma si contano sulle dita di una mano monca, e nel 2013 pretendo molto di più.
Quindi in realtà ringrazio Elisa, anche solo per aver scosso la discussione generale e averci posto di fronte a un tema di fronte a cui non possiamo limitarci a dire: "Eh, però la tipa di Heavy Rain era una donna molto complessa". Noi gamer non dobbiamo più accontentarci; anzi, come ci ha insegnato il medium, dobbiamo sognare e puntare in alto. Qualcuno una volta disse: "L'utopia serve per continuare a camminare". Io aggiungo: "Forse è ora che il gamer si metta a correre".
Lorenzo Vicari

METALMARK: Caro Vic, come spesso avviene, sono d'accordo con te. La quota rosa non mi è mai piaciuta, perché quando una cosa deve esserci per forza, finisce molto spesso per essere una bufala. I personaggi dei videogiochi, come di ogni altra opera, sono belli o brutti. Punto. Poi possono essere uomini, donne o pupazzetti colorati. O alieni. O robot. O calamari mutanti provenienti da- Ok, ok, avete capito il concetto. Anch'io ho trovato la povera androide di David Cage molto più vera e carismatica di quasi tutte le eroine esistenti in veri videogiochi, tanto che sono rimasto un po' male che Cage non abbia davvero realizzato un titolo con lei protagonista. Il punto, quindi, è semplicemente di cominciare a pretendere storie profonde e serie, popolate da personaggi degni di questo nome. A quel punto, credetemi, anche le donne arriveranno. Giovani e sexy, anziane e sagge... di ogni tipo.

MOSSGARDEN: Proprio quando la faccenda di Elisa stava cominciando assumere toni stucchevoli, è saltata fuori la lettera di Lorenzo che, adducendo argomentazioni decisamente valide, ha proposto un'analisi lucida dei limiti concettuali che impediscono tutt'oggi ai protagonisti dei nostri videogame di valicare quel sottile confine che separa il semplice "personaggio videoludico" dall'"individuo virtuale" vero e proprio. La tematica in questione, che esula ovviamente dal semplice confronto uomo/donna, conferisce ovviamente un respiro molto più ampio alla dialettica battezzata da Elisa, ed è francamente auspicabile che i futuri interventi dei lettori ne tengano conto.

OLDBOY

Cara redazza di GR, vi scrive un quindicenne. Solo che questo quindicenne non vuole parlarvi del suo rank a Call of Duty o del sopravvalutato siriano dall'accappatoio bianco. No, questo quindicenne vuole esprimere il suo parere riguardo ai giochi di ruolo. Qualche giorno fa, dopo aver visto un poster dedicato al 25° anniversario della saga di Final Fantasy nella collezione del Don Mazzi, sono andato a comprare la rivista in cui era inserito l'oggetto dei desideri (che preferisco non citare in questa lettera). Dopo essere tornato a casa e aver letto una buona parte della pubblicazione, ho deciso di andare a leggere i pareri

---

"Tu pensa, paghi il gioco completo meno della versione incompleta al day one"
...e Andrea Lai chiude in bellezza.

"Cioè... PS Vita a 169 euro e spese di spedizione gratuita? WTF!"
Intanto, Alfredo "Astro" Loi commenta una vantaggiosa offerta PS Vita...

"Fra poco sono loro a pagarti per comprarla praticamente"
...segue il nostro Giulio Pratola che, sadicamente, sentenzia.

"Finito Bioshock infinite. Ed ho una sola parola. Wow! Sopratutto nel finale"
Alessandro Pezzella è soltanto uno dei tanti repubblicani che hanno detto "Wow" dopo aver finito Bioshock Infinite. Soprattutto nel finale.

"Esiste una persona che ha un parere positivo su RE: Raccoon City?"
Alfredo "Astro" Loi torna a colpire col domandone del secolo...

"Nel mondo, può darsi"
...Gli risponde Carlo Alberto Ravenna, instancabile possibilista.

Right Mentre leggerete queste righe, probabilmente saprete già tutto sul nuovo Call of Duty. Nel frattempo, il nostro amico Duccio ci ricorda che si può essere conscious gamer anche a quindici anni, preferendo un buon GdR a giochi di tendenza come CoD o Assassin's Creed.

Up A quanto pare, anche il promettente Remember Me ha incontrato difficoltà nella proposta di un personaggio femminile come protagonista. Pare che molti videogiocatori maschi abbiano infatti difficoltà a entrare nel corpo di una giovane fanciulla... [È vero! NdShin]

DALLA DIREZIONE

MESSAGGI E SFOGHI DEL GR TEAM

"Mentre scrivo questa frase, diversi rumor ipotizzano il varo di una nuova console Sega: Spectrum. Vorrei vedere che faccia farò quando rileggerò questa frase fra 30 giorni"
Mossgarden

"Un giorno Noah Falstein mi autografò Indiana Jones and The Fate of Atlantis, aggiungendo 'Never stop playin' videogames'. Dopo tanti anni sono ancora qui. Tanti auguri a noi, ragazzi!"
Valerio "Revolver" Pastore

"Ho iniziato a scrivere su GR oramai diversi numeri fa e son fiero di essere arrivato fin qui, grandi ragazzi andiamo vanti così."
Leon "Fenix" Genisio

"150 numeri non sono solo un record, ma il segno che le riviste sono ancora vive e vegete. Grazie per averci accompagnato sin qui. Lunga vita a GR!"
Michele "T-002" Giannone

"150 numeri di passione saldi come una catena. Una realtà concreta di cui non si può non essere orgogliosi di fare parte!"
Raffaele "Wonderboy" Giasi

"150 numeri sono un traguardo importante una nuova recluta come me. Auguri Repubblicani!"
Micaela "Mica" Romanini

"Per festeggiare GR150 ho visto Star Wars per la prima volta. Ora sono un po' più simile a voi???"
Alessia "Paddy" Padula

"No"
Guglielmo "Shin" De Gregori

"Un bacino di auguri a GR dalla fredda Milano!"
Eliana "Faith" Bentivegna

"Devo collegare la balance board al mio Wii U"
Metalmark

dei lettori riguardo la trilogia di Mass Effect quando, a un certo punto, mi sono imbattuto nel giudizio dato da un certo Carlo che rimproverava il capostipite della serie per la scarsità di sparatorie. Dopo un'iniziale "rabbia da flame", ho iniziato a riflettere e a fare una lista di quelli che ritengo giochi di ruolo nel senso stretto del termine usciti durante questi 7 anni di PS3 e Xbox 360, e mi sono accorto di quanto la concezione stessa di gioco di ruolo sia cambiata parecchio da quando inserii nel lettore del mio PC i miei CD di Icewind Dale per la prima volta alla giovane età di sette anni (con tanto di padre accanto a me a tradurre ad alta voce i testi presenti nel gioco).
Va bene, il genere si è dovuto evolvere forzatamente a causa della natura action del giocatore console medio, ma trovo anche esagerato definire titoli come Mass Effect 3 giochi di ruolo, anche se il primo capitolo rientra ampiamente in questa categoria. E voi che ne pensate? Io intanto aspetto l'uscita di Wasteland 2 e il nuovo Torment, cercando di non macchiarmi i pantaloni a causa dell'hype.
Duccio "SinapsisE" Carnicelli
P.S: BioWare deve staccarsi da EA

MOSSGARDEN: Caro Duccio, innanzitutto complimenti al paparino: non capita certo tutti i giorni di trovare genitori che abbiano tirato su i figli a colpi di Icewind Dale. Fosse anche in sola vece di traduttori. Quanto alla questione che ci poni, vorrei spingermi oltre i meri contorni etimologici del problema. Piuttosto che stilare una lista di tutte le caratteristiche che fanno di un semplice videogame un GdR, preferirei in tal senso sottolineare che, oramai, le etichette di questo tipo hanno valore sempre più aleatorio. Le produzioni che hai citato, come pure molti altri esponenti dell'attuale scena dei titoli a tripla A, puntano difatti a proporre format ibridi che abbraccino tante differenti sfumature strutturali, onde non escludere a prescindere alcuna fascia d'utenza. Quest'approccio porta il termine GdR, già di per sé abbastanza generico, specialmente agli occhi del grande pubblico, ad assumere significati molto più ampi di quelli comunemente riconosciutigli per tradizione, e che in

quanto tale possa essere abbinato anche a progetti come Assassin's Creed. Ora, questo non significa necessariamente che io avalli questa particolare forma mentis, né che ritenga Mass Effect 3 un valido esponente di genere: dico solo che, oggi come oggi, è più importante stabilire se un gioco sia fatto bene, piuttosto che perdere energie preziose nel tentativo di scoprire se rispetti o meno i dogmi della categoria cui dovrebbe appartenere.

METALMARK: ...e, ciò detto, resta il fatto che Mass Effect 3 non è un gioco di ruolo e non è un bel gioco. Caro Duccio, che cos'altro aggiungere in risposta alla tua lettera? Ma sì, aspettiamo qualche progetto Kickstarter dal gusto retrò, ma ricordiamoci, prima o poi, di aprire anche una bella discussione su questo fenomeno, fin troppo pompato e amato incondizionatamente ma che, in realtà, nasconde profili molto poco condivisibili ed etici. Ma questa, come direbbe Michael Ende, è un'altra storia...

MISTER MUSCOLO VERSUS DONNA MODERNA

No, dai, non ci credo. Il massimo che noi maschietti riusciamo a fare, di fronte alla missiva di Elisa, è di zittirla a suon di insulti e dirle di non rompere i cosiddetti (a proposito, complimenti, Davide!)? Credo che all'alba del 2013 molti di noi siano abbastanza emancipati da non incazzarsi come bestie non appena si tira in ballo l'argomento del maschilismo. O siamo davvero così ottusi da non comprendere che, in fin dei conti, un po'di ragione le gentili donzelle ce l'hanno anche loro? Comunque, Elisa, con la sua violenza verbale da talk show pomeridiano, ha sollevato un argomento interessante su cui vale la pena ragionare, con calma possibilmente. Ci provo.

Anzitutto una premessa: leggendo la sua lettera, mi sono reso conto che semplicemente detesto usare personaggi femminili nei videogame. Tomb Raider non l'ho mai giocato perché mi infastidisce usare Lara Croft. E i Resident Evil, aventi per protagonisti gentili donzelle (vale a dire Nemesis e Code Veronica) sono quelli che ho gradito di meno, per il semplice fatto che usare una donna mi toglie metà del divertimento. Stesso discorso per Bayonetta. Sono dunque un fottuto sessista? Probabilmente sì e non lo sapevo! Pazienza.

Ok, torniamo a bomba. È innegabile che l'industria dei videogame, così come l'industria dell'intrattenimento in generale (cinema, musica, editoria ecc.) sia un ambiente a stragrande predominanza maschile. Vale a dire che dovunque ci sia un posto dove prendere decisioni di qualunque tipo, quel posto nell'80% dei casi è occupato da un uomo. Allargando il discorso a livello socio-politico, ci accorgeremmo che il potere decisionale è ancora ad appannaggio prevalentemente maschile. Stesso discorso per la cultura. Insomma, dove c'è da prendere le decisioni che contano, le donne sono ancora in gran parte tagliate fuori.

Tornando ai videogame, abbiamo un settore gestito e amministrato prevalentemente da uomini, che pensano agli uomini come unici possibili acquirenti dei loro prodotti e quindi tendono a creare e perpetuare modelli che possano piacere a loro. Solo a loro. Quali sono questi modelli? È presto detto. Il modello maschile deve essere quello a cui tutti noi maschietti aspiriamo (almeno secondo le ricerche di marketing): un uomo muscoloso, virile, cazzuto e deciso, sempre pronto a gettarsi nella mischia e ad uscirne vincitore. Per quanto riguarda la donna (che sia protagonista o comprimaria), deve essere bella, sensuale e soprattutto pronta e disponibile a seguirci, più o meno il tipo di donna che tutti noi vorremmo (sempre secondo le ricerche di marketing).

Ora, credo che sino a poco più di un decennio fa, quando i videogiochi erano un fenomeno di nicchia (almeno qui in Europa), la questione su cosa dovesse contenere un videogioco per piacere non era così rilevante. O meglio, non importava così tanto. Importava che un videogioco fosse bello e divertente da giocare, questo sì. Ma adesso i

Up La dipartita di LucasArts rappresenta un triste passaggio nella storia dei videogiochi. I lettori di Game Republic ricordano con nostalgia giochi come Monkey Island, Maniac Mansion, Loom, Zack McKracken, Day of the Tentacle, Indiana Jones, X-Wing e Tie Fighter. Non possiamo che accodarci...

Benvenuti al TG Videogame, l'unico TG che vanta ben due tentativi di imitazione, due DLC e un aggiornamento da scaricare comodamente intanto che leggete queste righe... Gli stessi corposi aggiornamenti che stanno rimpolpando il controverso Aliens: Colonial Marines. Sembra che con la prossima patch il gioco diventerà quello che i programmatori hanno sempre voluto realizzare: il seguito di Out Run 2006 Coast to Coast. Sempre in tema di alieni che ti fanno urlare anche se nello spazio nessuno può sentirti farlo, passiamo a Dead Space 3, che è uscito, eh... solo che EA si è semplicemente dimenticata di dirlo! Che l'abbiano fatto nello spazio dove nessuno può sentirti annunciarlo? Ad ogni modo, il titolo non ha mancato di attirare feroci critiche per la svolta action intrapresa dalla serie, che ora è un incrocio tra Alien, Resident Evil 6, Call of Duty, Fifa e una puntata di Amici. Già annunciato un DLC per rendere il titolo più simile alle origini: il ritorno di Dario Argento come doppiatore per tutti i personaggi e, per i più fortunati, addirittura un suo primo piano da usare come copertina. A quel punto sì che vi sentiranno urlare. Anche nello spazio. Dichiarazioni shock da parte di EA riguardanti i seri problemi dei server al lancio di SimCity: "Colpa dei videogiocatori che volevano giocare al nostro titolo: erano troppi!". Un appello, quindi, a voi videogiocatori... non comprate troppi titoli EA e, se proprio dovete comprarli, non giocateli. Tutti questi problemi hanno avuto ripercussioni sul presidente di EA Riccitiello, che ha infine dato le dimissioni... momento triste per il mondo del videogioco... Ci si riuscirà a riprendere senza un tale promotore di seguiti fotocopia, DLC e Pass Online? In tutto questo marasma è uscito il tanto atteso God of War: Ascension, sesto capitolo delle gesta del fantasma di Sparta, titolo talmente difficile da aver necessitato di un aggiornamento per permettere ai giocatori di riuscire ad accendere la console, almeno. La presentazione della PlayStation 4 ha dimostrato ancora una volta quanto Sony sappia fare marketing, infatti anche Microsoft ha annunciato che farà una conferenza dove non dirà nulla, non mostrerà nulla e indicherà un'ipotetica data per una console a caso. Ricordiamo la provvisoria line-up di lancio per PlayStation 4, console nata per portare una boccata di aria fresca un mondo privo di nuove IP: Battlefield 4, Killzone 4, Diablo III, Batman: Arkham Origins, Street Fighter 5, un Fifa a caso e tanti altri... per un momento mi ero preoccupato. Finalmente è stato ufficialmente annunciato Metal Gear Solid V, a detta di Kojima l'ultimo episodio diretto da lui... qui non devo neppure farla la battuta... Che Kojima voglia fregarmi il TG dei Videogame? Sony ha confermato che Gran Turismo 6 vedrà la luce su PlayStation 3, al momento dell'annuncio pare che Yamauchi sia svenuto. Anche per questo mese è tutto, se il prossimo TG dei Videogame vi sembrerà scritto da un mio clone prendetevela con Kojima.

TUTTO ESAURITO

GR INTERVISTA UNA... PERSONA QUALUNQUE LIUK SKYRUNNER ERA IL PROTAGONISTA DI STAR WARS 1313, MA HA PERSO IL LAVORO A CAUSA DELL'INATTESA CHIUSURA DELLA LUCASARTS. ECCO COME HA COMMENTATO LA SUA NUOVA CONDIZIONE DI ESODATO.

Come ha appreso la notizia della chiusura degli studi LucasArts?
"Avevo appena parcheggiato il mio Bantha nella stalla della trattoria "Da Lando" su Tatooine, quando ho avvertito un grosso, ma proprio grosso, fremito nella Forza..."

E poi?
"Eh, niente. Ho cercato di mettermi subito in contatto mentale col mio maestro, Obi-Uan Chernobyl, ma ho trovato occupato... Fortuna che proprio in quel momento, uno Java stava passando di lì..."

È stato quindi lo Java a rivelarle quanto era accaduto alla LucasArts?
"Sì. Mi ha guardato intensamente con quegli inespressivi fanaletti giallastri e poi ha urlato: 'Uciiiniiiii'. Solo allora ho capito, che ci avevano trombato."

Alcuni sostengono che il numero 13 porti una certa sfiga... Secondo lei, c'entra qualcosa con la sorte che è toccata al gioco di cui avrebbe dovuto essere il protagonista? Voglio dire, sarà stato saggio mettercelo per ben due volte nel titolo?
"Di certo non ha aiutato. Ma è stato molto meno saggio mettersi a fare affari con un topo parlante."

E ora che farà?
"Ho sentito che a Disneyland cercano un nuovo Pippo ambulante: la paga non sarà granché, ma almeno non dovrò fare 10 anni di apprendistato a vuoto in un'Accademia Jedi..."

videogiochi, al pari del cinema e della musica, sono un settore che muove milioni e quindi ci si interroga soprattutto su cosa debba contenere un videogioco perché la gente lo compri. Mi vogliono spiegare perché sulla copertina di un gioco dalla trama complessa e sfaccettata come Bioshock Infinite ci hanno messo un tipo cazzuto con un bel fucile? Perché hanno dovuto mettergli quella che sembra la locandina di un film d'azione di serie B? Ma è ovvio, perché fa più presa sui maschietti e vende di più. O vogliamo parlare del casino che è successo con Naughty Dog perché i distributori non volevano saperne fino all'ultimo di mettere Ellie sulla copertina di The Last of Us? Tornando a voi signore, mi dispiace dovervi dire che le cose al momento stanno così. Siete scarsamente considerate nel mondo dei videogiochi, al momento. Non è detto che però le cose vadano sempre così. Nella società, negli ultimi 50 anni, molte cose sono cambiate. Le donne hanno cominciato (anche se ancora in minima parte) a occupare alcuni posti di rilievo nella società. Un giorno, probabilmente, vedremo programmatrici donne che sviluppano giochi anche per noi uomini. Sarà interessante vedere cosa ne verrà fuori. Occorrerà molto tempo e molta pazienza. Cercate solo di non essere troppo incazzate nei nostri riguardi. Statemi sani.
Roberto

MOSSGARDEN: Non ritengo ovviamente questa la sede adatta ad affrontare una tematica complessa quale il ruolo della donna nella società moderna [perché? NdMetalmark], né tantomeno vorrei tediarti stilando un elenco di tutte le signore che hanno fatto la storia della nostra civiltà, della politica o magari dei soli videogame [ok, su questo ti do ragione. NdMetalmark]... Mi limito a raccogliere la tua opinione come ho fatto con quella di tutti coloro che hanno ritenuto necessario rispondere a Elisa, suggerendoti tuttavia di non bollarti subito come sessista nel momento in cui scopri di avere difficoltà a rapportarti con titoli a protagonista femminile. Molto probabilmente tendi soltanto ad identificarti molto con gli eroi che intrepreti e va da sé che ti senta più a tuo agio con un bel paio di pettorali, piuttosto che con una quinta di reggiseno. Per quanto mi riguarda, non mi priverei comunque mai di un buon titolo solo perché il protagonista non è quel che mi piacerebbe essere: viceversa mi sarei perso Pac-Man, Donkey Kong e Marble Madness [io, invece, in tutti e tre i casi mi sono identificato col protagonista del gioco. NdMetalmark].
P.S. La prossima volta che ci scrivi a mano e non via computer, ti spedisco a casa la testa di un cavallo abbattuto a cazzotti...

METALMARK: Un mio caro amico, proprio come te, non riesce ad accettare di giocare a un videogioco se la protagonista è femmina. Il che è assurdo, secondo me. Il bello dei videogiochi è che ci fanno vivere situazioni pazzesche e ci mettono nei panni delle creature più disparate. Quindi perché non una donna? E poi, scusa, vuoi mettere quando Lara salta, si aggrappa alla corda e tu, con un sapiente uso della telecamera, la inquadri proprio nel modo che più ti soddisfa?!? Ok, scherzi a parte, però trovo questo eccesso di machismo un qualcosa di sospeso tra l'inutile, il dannoso e l'inspiegabile. Immaginatevi un mondo fatto solo di Duke Nukem...

Check Out

→ Sarebbe facile imprecare contro Topolino, Pippo e Pluto; chiedere loro i danni morali e attribuire alla Disney l'unica responsabilità della chiusura degli studi LucasArts, ma continuo a credere che questa traumatica faccenda sia la conseguenza di un problema molto più ampio, che ci restituisce l'immagine di un'industria che sembra avere ormai seri problemi a sostenere i propri costi. A fronte dei numerosi benefici apportati in termini di visibilità, l'inarrestabile espansione economica cui è andata incontro quest'ultima nel corso degli anni ha finito difatti col renderla molto più vulnerabile alle bizze tipiche dei grandi mercati, condannando pertanto tutte le Major coinvolte nel business a fare i conti con la quadratura di bilanci sempre più suscettibili alle benché minime variabili. Come conseguenza di ciò, nessuno può sentirsi al sicuro dal rischio di un improvviso fallimento. Non importa che tu ti chiami LucasArts, THQ, EA Chicago o soltanto Grin Studios: se i conti non tornano, se spendi più di quanto incassi, se non trovi qualcuno disposto a sobbarcarsi i tuoi debiti, è game over. A questo punto, qualcuno dirà che, in fondo, di storici crack è pieno anche il passato del settore... e magari è anche vero. A essere cambiate non sono tuttavia le regole del gioco, quanto il margine di errore concesso. E maggiore sarà la posta in palio, maggiori saranno i fallimenti.
Mossgarden

Game Republic Arretrati

134 135 136

Per ulteriori informazioni potete mandare un'email a: abbonamenti@diffusioneeditoriale.it

137 138 139 140 141 142

143 144 145 146 147 148

149

Esauriti dal n. 1 al n. 133

PER RICEVERE GLI ARRETRATI

- Compila il coupon in basso specificando il numero che desideri ricevere e le copie richieste.
- Invialo insieme alla fotocopia della ricevuta di pagamento a: **DIFFUSIONE EDITORIALE via Clelia n. 27 - 00181 ROMA**, tramite fax al numero **06/78.26.604** o via mail ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**
- Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di cover.

PUOI EFFETTUARE IL PAGAMENTO TRAMITE:

• VERSAMENTO SU CONTO CORRENTE POSTALE
numero **80721178** intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE via Clelia n. 27 - 00181 ROMA,** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**

• BONIFICO BANCARIO SULLE SEGUENTI COORDINATE:
Codice IBAN
IT90 V076 0103 2000 0008 0721 178
intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."** inviando la distinta via email ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it,** specificando l'indirizzo di spedizione.

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO

Nome .... Cognome ....

Indirizzo .... N ....

Località .... Cap .... Prov. ....

Email .... Telefono ....

SCELGO DI PAGARE CON

☐ VERSAMENTO SU CCP

☐ BONIFICO BANCARIO

☐ Arretrati

GAME REPUBLIC N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Totale ____________

Game Republic N. 150
Mensile - Giugno 2013
Registrazione presso il Tribunale di Milano in corso
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE: Roberto Rossi Gandolfi
CONSULENZA EDITORIALE: Idra Editing s.r.l.
GRAFICI: Stefano De Marchi, Iris Prina

HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Francesca Noto, Valeria Poropat, Gianpaolo Iglio, Virginia Petrarca, Valerio Pastore, Manuele Paoletti, Leon Genisio, Davide Panetta, Francesco Ricci, Massimiliano Di Marco, Paolino Maisto, Lorenzo Fazio, Andrea Peduzzi, Michele Giannone, Alessia Padula, Simone Trimarchi, Fabrizio Tropeano, Eugenio Antropoli, Federico Ercole, Micaela Romanini, Sabrina Nofroni, Giovanni Guarrera, Fabio D'Anna, Giulio Pratola, Davide Alexandro Fiandra, Marco Tassani

SI RINGRAZIA: Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI:
Diffusione Editoriale Srl
Via Clelia, 27 - 00181 Roma
Tel. 06/78147311 - 06/7802017 - Fax 06/7826604
email: abbonamenti@diffusioneeditoriale.it
www.diffusioneeditoriale.it

STAMPA:
Poligrafici Il Borgo Srl
Via del Litografo, 6 - 40138 Bologna

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:
m-Dis Distribuzione Media S.p.A.
Via Cazzaniga, 1 - 20132 Milano
Tel. 02/2582.1 - Fax 02/25825306 - email: info-service@m-dis.it

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITÀ:
Play Lifestyle Media S.r.l.
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
Agente: Fabrizio Romitelli - email: fromitelli@playlifestylemedia.it

PLAY LIFESTYLE MEDIA S.R.L.

Sede legale
Via Bartolomeo Eustachi, 12 - 20129 Milano
Direzione e Amministrazione
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
Consiglio di Amministrazione
Presidente: Uberto Selvatico Estense

IVA assolta dall'Editore Art. 74 DPR 633/72
e successive modifiche I comma lettera C.
Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

Play Lifestyle Media Srl pubblica anche

PS MANIA - Il mensile per PlayStation
Xbox 360 Magazine Ufficiale
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

Centocinquanta e non sentirli

Centocinquanta. Questo mese Game Republic festeggia il numero centocinquanta. Una cifra che fa impressione e che mi spinge a riflettere sulla situazione presente e futura dell'editoria videoludica. Per cominciare questo discorso tocca partire da un fatto: nel corso degli ultimi vent'anni la nostra società è stata investita dal più grosso terremoto socioculturale dai tempi della rivoluzione industriale, l'ascesa del digitale, che tra le altre cose ha influenzato pesantemente l'editoria introducendo una duttilità del testo prima impensabile e l'interazione con i contenuti. Anni fa, quando ho cominciato a leggere le "riviste di giochini", la situazione era molto diversa: noialtri gamer eravamo relativamente pochi, una massoneria portatrice di un virus segreto che di lì a poco avrebbe rivoluzionato il mondo dell'entertainment e della cultura. All'epoca passare in edicola per acquistare le nostre amate riviste era un rituale sacro che sapeva di carta, inchiostro e passione. I primi redattori erano i nostri guru, dei capiscuola che seguivamo con devozione, anche se magari erano solo dei ragazzini come noi. Poi, col tempo le cose sono cambiate: attraverso l'ascesa di internet la comunicazione è diventata più fluida e reticolare, i giornalisti sono scesi dall'Olimpo e si sono avvicinati ai lettori che, a loro volta, hanno cominciato a ritrovarsi sui forum e scrivere di videogiochi su blog, siti e portali diventati col tempo autorevoli e competitivi. Oggi l'editoria di settore sta vivendo un momento unico e probabilmente irripetibile che vede la coesistenza di media cartacei e digitali, ciascuno con i suoi buoni motivi per stare sul mercato. Probabilmente un giorno questa situazione evolverà ancora: c'è che giura che la carta scomparirà e tutte le testate saranno fruibili esclusivamente online attraverso tablet, eReader o chissà quale altro device partorito dal prossimo Steve Jobs. Eppure quel giorno non è oggi. Oggi la convivenza tra media digitali e carta stampata è necessaria per portare il mondo dei videogiochi nelle case di tutti, e questo il network Game Republic lo sa bene, visto che oltre alla rivista può contare su un sito che serve quotidianamente ai lettori una grande quantità di contenuti. In tutta questo, non dobbiamo mai scordarci della costante che definisce l'identità di una testata indipendentemente dal medium che la veicola: il suo know-how, che non si misura in termini di celluloide o codice binario, si misura in termini di competenza e passione. Ecco, di questo Game Republic è e sarà sempre piena zeppa, e non importa se in futuro la leggerete su carta, su tablet o sulla luna.

Andrea Peduzzi

Prossimo numero
FRA 30 GIORNI IN EDICOLA

→ 1, 2... E3!

Il momento che ogni videogiocatore aspetta con maggiore ansia è finalmente in dirittura d'arrivo. L'E3 classe 2013 è alle porte e Game Republic scalpita per raccontarvi tutto ciò che c'è da sapere sui protagonisti della fiera losangelina. Uno su tutti: la nuova Xbox!